KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIV
NUMERO 154 - APRILE 2005
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: **Direttore Editoriale:**
Sergio Cavallerin Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa S.r.l.:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering: **Adattamento Grafico:**
Mimmo Giannone Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, il Kappa, Mario A. Rumor
Ufficio Stampa:
Vincenzo Sarno
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.l.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della capitana **Dyane Claudel** e dello scienziato **Frost**, ma i buchi neri artificiali divorano anche la Luna. L'evento modifica l'assetto della Terra, provocando un vero cataclisma. Quindici anni dopo, **Starion**, pilota della NASA, raggiunge **Judith Claudel**, figlia di Dyane, e il direttore **Patrick Ciel** presso l'Agenzia Spaziale Europea dove viene illustrata al mondo una 'missione impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al nuovo dispositivo **Jupitron**. Alla spedizione si unisce anche Frost ma, giunti a destinazione, gli astronauti scoprono che sul satellite è presente un intero ecosistema. Viene comunque deciso di procedere, e dopo rischiose manovre la spedizione riesce a strappare Europa alla gravità di Giove, ma il governo americano tenta di sabotare l'operazione europea, spingendo il satellite in rotta di collisione con Marte. Le spie americane si rivelano ai membri della spedizione, ma un'azione drastica coordinata da Starion e Frost riesce a creare un diversivo...

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia...

KUDANSHI - All'interno di **Parabellum**, un *board game* in rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro tra **Clan Bianco** e **Clan Nero**. Il misterioso **Joel**, un 'profeta' **Kudan**, interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo ma, braccato di nascosto da **Dow**, viene catturato dal fratello minore **Gin** con la collaborazione dell'ignara **Wufu**, la quale scopre che i due fratelli rifuggono contatti personali con chiunque. Mentre il loro ostaggio abbandona il corpo per ricevere istruzioni dai suoi superiori, un gruppo di **Cacciatori** chiude in trappola i fuggitivi, per consentire alla nuova incarnazione di Joel, il **Kudabe**, di perseguire il suo compito e affrontare il **Devastatore**, capace di infettare l'intero *board*. Mentre i cacciatori di taglie iniziano a giungere in città per catturare Dow, dietro ordine del suo stesso gruppo, le due fazioni contendenti iniziano a collaborare per riprendere il controllo del board, il capo del Clan Bianco fa il suo ritorno a Parabellum. A sorpresa, Dow si scontra con lui, e tutti nel board possono assistere al duello, benché si svolga in un box privato...

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** decide di iscriversi – come ogni studente giapponese - a un club scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*, e mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di *cosplay*... così Madarame inizia a invaghirsi di lei! Dopo l'elezione di Kanji come neo-presidente, il Genshiken decide di presentare una propria fanzine alle prossime fiere del fumetto...

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo, senza rendersi conto che il destino dei 'cattivi' di allora era già stato calcolato fin dall'inizio dagli stessi che avevano creato gli 'eroi'. Gli assi nella manica dei vecchi nostalgici sono comunque le gemelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, **Takeshi Nanjo**, il kit per diventare **Toranger Red**, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** – di proprietà del Comune di Tokyo, gestito dal **Direttore Amanue** – trasforma invece l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** e, successivamente, il cagnolino **Scoop** (in **Toranger Black**) e la piccola **Momoka** (**Toranger Pink**). Il fotoreporter **Takafumi Kinjo** scopre che sedici anni prima alla **Squadra Toranger** era legata un'operazione di merchandising. Il Municipio di Tokyo costringe Takeshi Nanjo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra, mentre la governatrice di Tokyo, **Tamao Inohara**, si occupa di rigenerare il **Capo Guernic** per dare il via a una vasta operazione commerciale. Il prof. **Miyauchi**, una (pessima) spia del Direttore Amanue, figlio del primo Toranger Blu, e fratello minore di Tamao Inohara, scopre nel centro di controllo di Yashichi che il satellite ha 'scelto' un nuovo Toranger. E intanto i veri mostri di Guernic iniziano a invadere la metropoli...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Marller**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld), da **Keima** e **Takano**, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi, e ora anche da **Rind**, la Valchiria sulle tracce del **Divoratore di Angeli**...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro", e nella scuola di Shiina inizia ad apparire uno strano 'fantasma'. Poi, due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilometri l'uno dall'altro: **Jane Franklin** del ministero della difesa americano investe due bambini dandosi poi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili senza precedenti. Shiina indaga, e scopre che nel quartiere si aggira ora un mostruoso essere che 'contiene' un ospite umano. Insieme alla Franklin inizia a dargli la caccia...

sommario

Cover: Kumo no Su no Hime

AUDITEL, TRA LEGGENDA E REALTÁ

Chiunque sia appassionato di fumetto giapponese sicuramente segue (o ha seguito) almeno una serie animata. Oggi esiste una vasta scelta di cartoni nipponici vecchi e nuovi in DVD, spesso a prezzi bassissimi, grazie al fatto che le mode (e di conseguenza l'edicola) hanno sdoganato questa passione che negli anni scorsi sembrava appannaggio di pochi 'maniaci' additati per strada o giù di lì. Prima di approdare su supporto digitale, comunque, le serie più popolari e di maggior successo quasi sempre godono (anche se il termine non è particolarmente adatto, in questo caso) di un passaggio televisivo, per cui anche chi non sopporta di sedersi davanti alla TV è costretto suo malgrado a subirne passivamente le ipnotiche irradiazioni. E, dunque, conosce almeno *per sentito dire* anche una serie di regole e leggi autoreferenziali su cui si regge interamente il mondo che sta dietro il piccolo schermo. Di conseguenza, è venuto personalmente a contatto con alcune bizze catodiche, come spostamenti o cancellazioni di programmi annunciati, accompagnate spesso dall'elenco dei dati Auditel. E quando quel nome viene citato, tutti quanti abbozziamo, sicuri di non poter fare molto contro i bassi ascolti della nostra trasmissione preferita. Ma l'Auditel è un'azienda, non un'istituzione o un testo sacro, e quindi il suo operato può essere messo in discussione.
Dal sito dell'Auditel (www.auditel.it) apprendiamo che: "Per tutto il mondo della comunicazione (Auditel) è sinonimo di imparzialità e precisione di indagine. Dal 1986 rileviamo l'ascolto della televisione in Italia a livello nazionale e regionale. Ogni nostra scelta deriva dall'impegno di garantire sempre ai nostri interlocutori trasparenza, neutralità e qualità di informazione" e che "Il principio di indipendenza che ci ispira si riflette nei nostri equilibri interni, amministrativi e organizzativi, armonicamente realizzati attraverso una formula paritaria. In linea con gli orientamenti della Comunità Europea, ("Joint Industry Committee") Auditel è una Società costituita da tre parti uguali, con una quota paritaria del 33% per le tre componenti fondamentali; televisione pubblica (RAI); emittenza privata (Network nazionali e TV locali); aziende che investono in pubblicità (UPA) con agenzie e centri media (Assocomunicazione, Unicom). Questa struttura, equamente tripartita, si riflette nelle percentuali di composizione del Consiglio d'Amministrazione e nel Comitato Tecnico, organismi che hanno determinato ogni tappa nello sviluppo del sistema". In una sezione del suo sito, l'Auditel spiega alcune leggende metropolitane nate in merito al suo operato, e siamo abbastanza convinti che alcune di queste siano tali, nate da un certo gusto per la dietrologia, e vi invitiamo a prenderne visione personalmente. D'altra parte, c'è anche chi documenta le proprie critiche nei confronti di questa azienda con una serie di dati piuttosto sconcertanti. Editori Riuniti ha pubblicato un paio di anni fa un libro intitolato "La favola dell'Auditel", in cui l'autrice Roberta Gisotti sostiene che questo sistema di rilevamento è tutt'altro che *super partes*, e quindi un tantinello fazioso. Effettivamente, il fatto che Auditel sia proprietà delle tre entità sopracitate (e, per l'1% della FIEG), non sembra deporre veramente a favore dell'imparzialità, ma solo a testimoniare una sorta di equilibrio tra 'rivali' che però giocano in squadra la stessa partita. Un po' come se tre fratellini, normalmente litigiosi fra di loro, si coalizzassero contro i genitori per ottenere una fetta più grande di torta, diciamo. L'autrice spiega che per un clamoroso equivoco l'Auditel (nato per dare un prezzo agli spot pubblicitari) si è trasformato in giudice insindacabile dell'intera programmazione televisiva e sempre più anche dell'informazione giornalistica: si è infatti creata una pericolosa sovrapposizione tra società mediatica e società politica, in cui i dati Auditel hanno assunto la valenza di consenso. Senza che nessuno lo abbia pubblicamente dichiarato, sostiene, siamo passati da un'economia di mercato a una società di mercato. Passa poi a elencare le sedici categorie secondo cui noi utenti siamo incasellati un po' come se fossimo bestiame (a partire dai termini usati), e come viene effettuato il rilevamento, ovvero esaminando un campione veramente esiguo, di poco superiore alle cinquemila famiglie, senza tener conto del come e del perché una TV venga tenuta accesa, per quanto tempo, e in presenza di chi. Interessante il punto in cui si spiega che basta tenere la TV sintonizzata su uno stesso canale per 31 secondi consecutivi per essere calcolati come telespettatori di una determinata trasmissione, e quindi senza assolutamente tener conto dell'effettivo gradimento del medesimo: molti di noi si soffermano su qualche programma becero per curiosità, per studi antropologici sulla civiltà televisiva del XXI secolo, o anche solo per sorridere dello squallore dilagante, ma in quel momento veniamo ghermiti e considerati 'pubblico'. O, meglio, 'consumatori', e quindi utili ad aumentare la possibilità di vendere pubblicità all'interno di quella trasmissione, consentendole di proseguire (oppure no). Ma non è tutto, se si tiene che gli errori di rilevamento possano (pare) raggiungere in alcune occasioni errori del 70%. Insomma, con questo sistema è possibile che programmi molto apprezzati debbano essere interrotti, mentre ciarpame vario (davanti a cui un'eventuale nonna-auditelizzata si addormenta!) diventi paradossalmente materiale da hit parade. Difficile riuscire a esaurire un argomento di tale portata nel breve spazio di un editoriale, quindi ci riserviamo di tornarci sopra, se la cosa v'interessa. La cosa più importante è che, nel frattempo, ognuno di noi si documenti in materia con mezzi propri, formandosi un'opinione da solo. Vi lasciamo invece con un celeberrimo, ironico aforismo del leader dello storico gruppo demenzial-rock bolognese Skiantos, che a nostro avviso inquadra bene la situazione. Da qualunque direzione la si guardi. **Kappa boys**

«Mangiate merda: miliardi di mosche non possono essersi tutte sbagliate!» Freak Antoni

ANIME JUKU

UNA SCUOLA VIRTUALE PER IMPARARE AD ANIMARE... DAVVERO!

di Mario A. Rumor

Basta sfogliare un qualunque magazine giapponese specializzato in *anime* e *manga* per adocchiare pagine pubblicitarie dedicate a scuole per aspiranti disegnatori e animatori. Un tempo erano i grossi studio a formare le matricole e i neoassunti (qualcuno ancora lo fa), mentre oggi esistono numerosi istituti che si prefiggono lo scopo di insegnare le fondamentali tecniche per lavorare nell'adorato mondo del cinema animato o dei fumetti. Non sono tutti perfetti, e non tutti garantiscono un impiego, che peraltro già di per sé è piuttosto sottopagato, ma un'importante novità arriva dal celebre e storico Telecom Animation Studio, da dove sono usciti cartoon famosi e amati come **Il fiuto di Sherlock Holmes** (coprodotto anni fa con Rai e Marco Pagotto, e distribuito oggi in Italia da Yamato). E dove, oggi, è possibile imparare 'ad animare' standosene comodamente seduti a casa propria. Tutti i segreti sulla scuola e sullo Studio, in questa intervista ad Akane Kanno, responsabile dei rapporti con la stampa.

Anime Juku è la scuola d'animazione dello studio Telecom. Com'è nato il progetto?

Lo studio Telecom Animation Film è stato fondato nel 1975 come società sussidiaria di Tokyo Movie (TMS Entertainment Ltd.), con il preciso scopo di produrre lungometraggi d'animazione per il mercato internazionale. Prima di allora, l'industria degli *anime* era quasi tutta chiusa in se stessa e solo di recente il nostro stile d'animazione è diventato popolare nel mondo. Quando lo Studio fu avviato avevamo persone come Yasuo Otsuka, Hayao Miyazaki e Isao Takahata che ci aiutavano a realizzare diverse serie TV come **Il fiuto di Sherlock Holmes** o film del calibro di **Lupin III – Il Castello di Cagliostro** e **Little Nemo**. Dopo il faticoso completamento di quest'ultimo, Telecom ha continuato a cimentarsi in un vasto assortimento di progetti con società straniere: basti pensare alle **Tinytoon Adventures** o allo stesso **Batman** a cartoni. Solo negli ultimi tempi abbiamo rischiato in proprio producendo interamente le serie che poi avremmo lavorato: **Cybersix** (tratto dall'omonimo fumetto di Carlos Trillo, noto anche in Italia. **N.d.r.**) **Secret of Cerulean Sand** e **Mujin Wakusei Survive**. L'idea di **Anime Juku** è stata quindi recuperata dal programma didattico destinato alle nuove leve dello

Anime Juku © TELECOM ANIME

Studio. Ogni anno, Otsuka e lo staff anziano di Telecom mettono a disposizione ogni loro energia in questo progetto, allo scopo di trasmettere conoscenze tecniche e personali sul 'come' fare animazione. La scuola è stata fondata con l'intento di condividere tutto questo non soltanto con i nostri disegnatori e animatori, ma anche in prospettiva globale, col resto del mondo. Un altro obiettivo di **Anime Juku** è quello di incrementare la popolarità dell'industria animata nostrana. È vero che gli *anime* sono fiorenti anche all'estero ma molto spesso, pur con oltre cinquant'anni di storia alle spalle, il nostro metodo di produzione è poco conosciuto. Offrendo i servizi della scuola in rete, ognuno può accedere al nostro sito in ogni momento della giornata ed entrare in contatto con la cultura dell'animazione. C'è anche una terza ragione: è nostro desiderio

Anime Juku © TELECOM ANIME

supportare e aumentare le singole abilità dei nuovi animatori. Ci sono molte scuole specializzate in Giappone, ma sembra esistere un'enorme differenza tra ciò che gli studenti imparano e ciò che realmente sono in grado di fare una volta ottenuto un posto di lavoro: molti diplomati di queste scuole abbandonano quasi subito, incapaci di rispondere alle richieste degli studio, tanto che la permanenza di un disegnatore diplomato in una società nel suo primo anno è inferiore al cinquanta per cento. **Anime Juku** si sforza di insegnare il mestiere e le tecniche che vengono poi richieste nel mondo del lavoro.

Perché non ricorrere a una scuola tradizionale? Perché una scuola virtuale?
L'exploit del digitale ha influenzato e modificato il metodo di produzione. Negli ultimi dieci anni, quasi tutte le procedure di inchiostrazione e colorazione sono state completamente sostituite dal digitale e hanno ridotto il peso del lavoro e incrementato la velocità di esecuzione. Nello specifico, Telecom ha ormai adottato il procedimento di disegno direttamente su computer. La velocità del processo è rapidamente aumentata, e fare animazione classica (in 2D) usando il digitale diventerà il metodo 'tradizionale' per chiunque, in un futuro non lontano. L'industria dei videogiochi, d'altra parte, sembra essere un passo avanti a noi. Inoltre l'utilizzo del *motion capturer* (la registrazione dei movimenti tramite sensori) sembra aver raggiunto i suoi limiti, e le società stanno cercando di sviluppare nuove tecnologie capaci di creare il movimento partendo addirittura da un abbozzo grafico. Certo l'attrezzatura ha la sua importanza, ma siamo convinti che solo le mani dell'artista e la sua immaginazione possano ricreare il movimento in animazione. Ma è anche vero che sempre più le industrie di animazione 3D sono alla ricerca di personale che sappia disegnare e abbia ottime conoscenze del computer. Il principale tentativo di **Anime Juku** è quello d'incoraggiare gli animatori a mettere in pratica la loro bravura, ed ecco che Internet si è rivelato lo strumento più indicato per farlo. Un'altra ragione al richiamo virtuale della scuola è la voglia di compattare un ambiente e un percorso di studio/lavoro vivendo all'estero. All'inizio parlavo dei numerosi istituti specializzati in Giappone. Purtroppo bisogna aggiungere che essi sono concentrati nelle grandi metropoli come Tokyo e Osaka. La nostra scuola permette a chiunque di imparare e di essere seguiti da professionisti del settore: non ha più importanza dove vivi. Un discorso analogo può essere fatto a proposito del lavoro dell'animatore. Tutti i principali studio gravitano nell'area di Tokyo. Quanti desiderano lavorare nel settore sono costretti a trasferirsi nella capitale. La rete ci permette di connettere un utente con lo studio in un *click*. Quando questo procedimento di 'stile' lavorativo che noi oggi supportiamo diventerà realtà, non solo consentirà ai disegnatori di lavorare a casa, ma lo Studio acquisterebbe velocità nella produzione e ridurrebbe alcuni costi.

Quali sono gli strumenti a disposizione degli studenti?
Gli allievi utilizzano un software chiamato *PencilMan School*. È una versione modificata per **Anime Juku** di un programma chiamato *RETAS! PRO*, sviluppato dalla CELSYS, Inc., che è comunemente in uso come programma di animazione digitale in Giappone. La conoscenza diretta del software permette ai nostri studenti la possibilità di essere preparati per un futuro impiego.

Com'è articolata Anime Juku, e cosa accade durante le lezioni?

Eiji Otsuka

Stiamo pensando di rinnovare la scuola. In passato avevamo attivato due corsi, uno per principianti e uno avanzato. Quest'ultimo era suddiviso in tre livelli (corsi A, B e C) e a costi differenti. Nel vecchio ordinamento il target coinvolgeva principianti ed eventuali professionisti. Il nuovo sistema dovrebbe focalizzarsi su chi desidera diventare professionista, e pertanto i tre corsi saranno concentrati in uno solo. Solitamente ai nostri studenti vengono affidati dei compiti per casa, che poi consegnano via e-mail. Lo staff di **Anime Juku** (composto da animatori che lavorano quotidianamente nelle nostre produzioni) ha l'incarico di valutare, correggere e commentare gli elaborati.

Anime Juku insegna ogni stadio dell'animazione?

Ci concentriamo sulla procedura di intercalazione, la base per fare animazione. Sceneggiatura, storyboard, *key drawing* (disegni chiave), intercalazione, *Ink&Paint*, ripresa e montaggio sono i gradini necessari al processo creativo. Il 'movimento creato' è il risultato di *key drawing* e intercalazione. Gli animatori che si occupano dei disegni chiave abbozzano i punti fondamentali di un movimento e ne stabiliscono la durata. Gli intercalatori devono 'pulire' i disegni chiave e quindi aggiungere i disegni mancanti tra l'inizio e la fine del movimento principale, allo scopo di rendere più fluida l'animazione. Facendo esperienza con questo lavoro, un allievo dovrebbe come minimo acquisire le basi di disegno dei movimenti di un personaggio, di un oggetto, di un fenomeno naturale, e dovrebbe anche acquisire le capacità per fare *key drawing*.

Chi è lo studente-tipo della scuola?

Abbiamo numerosi adolescenti e adulti che sognano una carriera nel settore. Ci sono *anime-fan*, artisti del 3D e persone che già lavorano come animatori. Abbiamo qualche studente straniero, ma il numero è inferiore alle iniziali aspettative. C'è parecchia diffidenza.

Cosa fa la differenza tra Anime Juku e le scuole nate in seno ai grossi studio come la Toei Animation e la Production IG?

Sfortunatamente la maggior parte di quegli insegnanti non lavorano attivamente nella produzione. Nonostante siano competenti nell'insegnare le tecniche di base, non sono in grado di mostrare a un allievo tutto ciò che gli sarà richiesto subito dopo l'assunzione. In **Anime Juku** i nostri professionisti, incluso Yasuo Otsuka, nonostante non sia più giovanissimo, s'impegnano davvero molto nella didattica e sono molto severi nella valutazione dei compiti.

Ma esistono poi concrete possibilità d'inserimento nel mondo del lavoro?

Proprio quest'anno due dei nostri 'diplomati virtuali' hanno

プロを目指せ！インターネットを使ってアニメを学ぶ『アニメ塾EX』

■回線メンテナンスが下記の日時に実施されます。この間10〜20分間の通信断が発生しますのでご注意下さい。
・12月16日(木) 01:00〜05:00

■年末年始は下記の日程で業務をお休みさせていただきます。なお課題の提出は可能です。
・2004年12月30日(木)〜2005年1月5日(水)

Contents

- アニメ塾EX 概要
- 入会申し込み受付
- ヘルプ
- アニメ塾 体験版
- AJ-SQUARE
- ニュースリリース
- サイトマップ
- 資料請求はこちらから
- アカデミー／法人プラン のご案内 >学校関係者の方へ
- ペア割 のご案内 >二人一緒にお申込みされる方へ
- マイページを使って受講されている方>ログインはこちらから

Information

- ◆ 12月14日16:00〜17:00頃、サーバメンテナンスを実施しました。
- ◆ 12月9日17:00から、アニメ塾サーバの緊急メンテナンスを行っておりましたが、同日20:30頃終了いたしました。アニメ塾サイトの閲覧、マイページのログインは通常通り行えます。
- ◆ 受講者専用ページを更新しました。(11/16)
- ◆ 受講者専用ページを更新しました。(11/1)
- ◆ 月末割引キャンペーン開始しました！(10/15)
- ◆ アカデミー／法人プランを開始いたしました。学校関係者の方はぜひご利用下さい。(8/20)
- ◆ 『入会申込み』の説明を一部変更しました。入会申込みをされる前に体験版が使用できるかをご確認ください。(8/20)
- ◆ Wacom intuosシリーズのタブレットをご使用の受講者様にお知らせ(更新しました。10/01)
- ◆ RETAS! LITE Debut アニメ塾割引特典についてお知らせ

過去のお知らせ・更新記録

※当サイトに掲載されている画像、情報は無断転載禁止です。
※当サイトと同名の類似サイトがウェブ上にありますが、当サイトはそのサイトと一切関係がありません。

CYBERSIX(イメージボード)
イメージボードは作品の準備段階で、雰囲気を固めていくために何点も描かれる。その絵の手法は鉛筆スケッチあり、水彩画あり。上の絵は、鉛筆描きをコピーしたものにマーカーで着色している。

塾長: **大塚康生**
主催: **株式会社テレコム・アニメーションフィルム**
株式会社トムス・エンターテインメント

協力プロダクション: 株式会社サンライズ
株式会社ぴえろ
株式会社スタジオジブリ
株式会社プロダクションIG
株式会社マッドハウス
株式会社ゴンゾ
株式会社手塚プロダクション

協力会社: 株式会社セルシス
福映産業株式会社
株式会社ワコム

Anime Juku © TELECOM ANIME CYBER SIX © TMS/NOA

superato brillantemente l'esame di ingresso alla Telecom (obbligatorio per chiunque, anche per chi arriva da fuori), e ne siamo molto orgogliosi. Ovviamente ci sono anche diplomati che fanno domanda di assunzione altrove.

Cosa vi ha convinto a coinvolgere Yasuo Otsuka, nonostante la sua età?

Nella nostra scuola diciamo che «La più grande gioia nel fare animazione è saper raccontare una storia a partire dalle immagini». Alcuni veterani dello Studio ritengono che il modo di fare animazione giapponese, oggi, sia sbagliato, soprattutto per quanto riguarda i disegni. Il fascino dei film animati d'un tempo, degni di essere annoverati fra i capolavori, rifletteva un utilizzo ampio e perfezionista dei disegni. In questo senso Otsuka è stato il maggior esperto in materia. Inoltre, come ben sai, ha lasciato tracce indelebili nell'Epoca d'Oro dell'animazione giapponese quando era alle dipendenze della Toei Doga. Da anni mette a disposizione la sua esperienza e le sue emozioni per aiutare i nuovi animatori di Telecom. Che altro aggiungere: non è forse il migliore?

Avete ricevuto qualche critica o parere sfavorevole?

Sembra che la sola idea di insegnare tecniche di disegno e animazione in questo modo dia l'impressione di eccessiva meccanicità. Alcuni non hanno ben compreso che **Anime Juku** insegna come utilizzare gli strumenti e i software che creano animazione. Qualche collega ci ha perfino ammonito dal proseguire con la preoccupazione che disegnare con il computer non aiuta a tirare fuori le qualità artigianali apparentemente legate al solo disegno 'manuale'. Purtroppo è difficile convincere i più scettici che la nostra è una didattica fatta apposta per il mondo del lavoro, basato tanto sull'arte manuale quanto sulla conoscenza delle nuove tecnologie.

Siete legati ad altre realtà produttive?

Sì, collaboriamo con rispettabili studi d'animazione come Sunrise Inc., lo stesso Studio Ghibli e Production IG, che sono nostri *Cooperating Studios*, per i quali impegniamo a ricevere in appalto parte del loro lavoro.

L'industria degli *anime* è abba-

stanza forte e competitiva (rispetto alla nuova corrente asiatica) per introdurre nel giro nuovi disegnatori?
Negli ultimi anni molte compagnie si sono rivolte alla manodopera di Corea o Hong Kong per smaltire la grande mole di lavoro derivata dalla produzione di troppe serie e troppi film. Tuttavia nuove realtà produttive, soprattutto coreane, hanno deciso di rischiare in proprio e realizzare i loro prodotti – tra l'altro qualitativamente interessanti. L'animazione come industria sta lentamente prendendo piede in Cina e in Corea, paesi in cui si svolgono ricerche di mercato, in cui studiano nuove tecniche, in cui assumono giovani di talento. In questo modo è facile immaginare che prima o poi possano raggiungerci. Lo stato di salute della nostra industria è buono, ma comunque la scelta di diventare animatore appartiene solo a chi decide di intraprendere questa strada, e solo se ritiene di possedere qualità e tecnica. Puntando anche solo su questa spinta personale, sarebbe sicuramente in grado di cercarsi un impiego nel settore presso qualsiasi studio.

Se siete così soddisfatti immagino che abbiate anche altri progetti in mente.
Anche se non sono numerosi, i nostri diplomati sono diventati professionisti e noi crediamo che lentamente **Anime Juku** abbia dato i suoi frutti. Però servono tempo e miglioramenti allo scopo di accrescere la qualità del servizio per allargare la base degli iscritti e ottenere nuovi riconoscimenti nel settore. Vogliamo aumentare il numero degli allievi: un obiettivo che abbiamo calcolato seriamente nella misura in cui sono sempre meno le persone che – per le ragioni più varie – desiderano diventare professionisti del settore.

TELECOM ANIMATION

Chi è il fondatore dello studio?
Yutaka Fujioka. Purtroppo ci ha lasciato qualche anno fa, ed è ricordato con affetto e stima da tutti i dipendenti.

Veterani Telecom come Kazuhide Tomonaga e Nobuo Tomizawa (Lupin III) sono stati le colonne dello studio. È ancora così?
Assolutamente sì. Sono impegnati con le nostre produzioni. La bravura, le conoscenze e la carriera di entrambi sono indiscutibili, non solo come animatori, ma anche come registi. In questi mesi hanno lavorato agli *storyboard* della nostra serie TV di punta, **Mujin Wakusei Survive** trasmessa dalla rete NHK.

Quanti dipendenti lavorano alla Telecom?
Abbiamo uno staff di circa settanta persone. Arrivano in sede intorno alle undici del mattino. Alcuni di loro devono partecipare a lunghe riunioni, altri corrono subito al tavolo a disegnare. Nel pomeriggio, di solito, ci sono gli *screening* con la visione degli episodi o delle scene realizzate, quindi si riesamina tutto daccapo, e così via fino a tarda notte. Le luci dello studio non si spengono mai!

In qualità di Studio affermato, quale atteggiamento avete nei confronti dell'animazione giapponese in generale?
Sembra che uno degli atteggiamenti più in voga oggi tenda a

Anime Juku © TELECOM ANIME

fare un uso delle immagini come se si trattassero di vignette di un fumetto, con un'animazione molto limitata. Poiché ci riteniamo creatori di animazione, il nostro scopo è quello di farla nel migliore dei modi. Senza semplificazioni.

"Il fiuto di Sherlock Holmes" (1982) è uno dei vostri prodotti-cult in coproduzione con l'Italia. Qualcosa però non funzionò e Miyazaki, che era il regista titolare, decise di lasciare. È vero che insisteva per portare avanti il 'suo' Holmes?
In realtà Miyazaki non abbandonò il progetto. La principale ragione della separazione fu il piano di lavorazione che era troppo limitato, e quella situazione non gli consentiva di creare più di quel che si poteva fare col budget a disposizione. Ciò nonostante decise in anticipo il profilo narrativo dell'intera serie, e gli splendidi risultati de **Il fiuto di Sherlock Holmes** stupiscono ancora oggi.

Cos'è "Cybersix"?
È una co-produzione televisiva che abbiamo realizzato con una società canadese. Il soggetto è basato su una serie di fumetti di un autore argentino molto noto, Carlos Trillo, ma le storie della serie TV sono una creazione nostra.
Il vostro anime "Secret of Cerulean Sand" è un omaggio a Miyazaki e a Jules Verne?
Fino a oggi non abbiamo mai pensato di produrre qualcosa come omaggio, anche se i nomi che fai sono rispettabilissimi. In **Patapata Hikosen no Boken** (*Secret of Cerulean Sand*) abbiamo voluto mostrare un mondo molto vicino all'umore creativo di Jules Verne, ma niente di più. Il *character design* della serie è opera di Kenji Hachizaki, un bravissimo disegnatore che ha vinto un Emmy Award nel 1997-98 assieme ai colleghi Toshihiko Masuda, Hiroyuki Aoyama e Yuichiro Yano.

Progetti futuri?
Se il nostro piano di lavorazione lo consente, collaboriamo spesso con lo Studio Ghibli accettando il materiale che ci mandano. Attualmente siamo stati impegnati con i 52 episodi della serie **Mujin Wakusei Survive**, ma abbiamo altri due progetti *top secret* in pre-produzione, entrambi televisivi.

(Un ringraziamento ad Akane Kanno e a Keiko Yozawa per le immagini)

GUERRE FRA GALASSIE

a cura di Nino Giordano (un ringraziamento a Yamato Video)

"Ricordate *Guerre Stellari*? Uguale, però diverso. Infatti questa serie giapponese è venuta prima, ma aveva già tutto il necessario: belle principesse spaziali, vivaci co-piloti molto pelosi, e piccoli caccia spaziali con le ali a X. Un piccolo classico anche per i telespettatori italiani, finalmente riproposto direttamente in quattro DVD.

Ma com'è nato tutto? Ecco un po' di storia:

Ci sono pochi dubbi che la storia del cinema di fantascienza si divida nettamente in due: prima di *Star Wars*, e dopo *Star Wars*. Il successo vertiginoso di quello che era sostanzialmente un film a basso budget, con molti attori esordienti e un uso abile di effetti speciali (spesso molto tradizionali) a vivacizzare una trama fiabesca, cambiò per sempre l'approccio delle case di produzione a ogni possibile produzione fantascientifica.

L'onda lunga dell'effetto *Star Wars* arrivò anche in Giappone. Gli studios giapponesi avevano una lunga tradizione di produzioni del fantastico e fantascientifiche, ma erano conosciuti all'estero soprattutto per pittoresche saghe catastrofiche, con protagonisti preistorici e largo uso di tute di gomma ed effetti speciali al meglio volenterosi.

Uchu Kara No Message, presentato alle platee internazionali nel 1978, era uno sforzo ambizioso della Toei per aggiornare l'immagine della fantascienza giapponese, utilizzando un cast multietnico, e scegliendo per protagonista un attore allora molto conosciuto per i suoi film di arti marziali, Sonny Chiba, mentre la storia originale era del grande Shotaro Ishinomori, uno dei più grandi autori di manga giapponesi. Fu un successo? Sostanzialmente, diciamolo, no. La derivazione da *Star Wars* era troppo immediata, e alcune ingenuità di sceneggiatura davvero troppo evidenti".

Questa la presentazione dell'edizione italiana di Yamato Video.

Ma le differenze con la versione televisiva, realizzata un anno dopo la pellicola cinematografica, sono molteplici e, per meglio avere chiaro il quadro della situazione, è bene conoscere la storia del film.

Il film

Dopo l'invasione del malvagio impero Gavana, i sopravvissuti del pianeta Jellucia si affidano alla clemenza degli dei. La loro guida spirituale libera otto sacri semi di Liabi nello spazio, alla ricerca di otto eroi che salvino i poveri jelluciani. La stessa principessa Emeralida (Etsuko Shihomi) salpa col suo veliero spaziale per rintracciare i prescelti che hanno ritrovato i sacri semi. Nel frattempo, Shiro (Hiroyuki Sanada) e Aaron (Philip Casnoff), che stanno sfuggendo alle astronavi della polizia con alcune manovre spericolate, si schiantano tra le montagne del pianeta e trovano due Liabi conficcati nel pannello di guida.

Il Generale Garuda (Vic Morrow) è intanto costretto a dimettersi dalle Forze di Difesa perché ha reso gli onori militari a uno dei suoi robot, morto combattendo. Il generale si ubriaca per l'umiliazione e trova un seme di Liabi in fondo al bicchiere. Mentre altri semi di Liabi vengono scoperti in diverse zone della galassia, i prescelti si riuniscono giusto in tempo per salvare Emeralida, che la madre dell'Imperatore Gavana, Roxeya XIII, vuole come sposa del figlio, una creatura deforme e mostruosa. La principessa rivela il significato dei mistici semi e della misera sorte di Jellucia. Ma gli eroi improvvisati, spaventati, restituiscono i semi. A causa del tradimento di uno di loro, i Gavana catturano di nuovo la principessa, che viene ricondotta su Jellucia per le sue nozze con Roxeya, che nel frattempo ha ordinato di invadere la Terra. L'armata Gavaniana si muove con tutto il pianeta, che è stato dotato di enormi motori per spostarlo attraverso lo spazio. La Forza di Difesa terrestre non è in grado di resistere all'attacco, e per guadagnare tempo si aprono trattative diplomatiche, che vengono affidate al generale Garuda. Intanto gli

eroi prescelti naufragano su un pianeta sul quale incontrano il principe Han (Sonny Chiba), anch'egli in possesso di un seme di Liabi, e si offre di combattere per la salvezza di Jellucia. Un altro tradimento conduce alla cattura di tutti i prescelti che vengono condotti al palazzo di Roxeya. Ma qui il traditore Urocco, pentito, riceve l'ultimo dei semi Liabi e muore eroicamente. Si scatena la battaglia finale, il cui esito dipende da Aaron e Shiro, che a bordo dei loro caccia spaziali devono percorrere lo stretto corridoio d'accesso al reattore principale. Jellucia esplode, travolgendo l'intera flotta gavaniana.

Il telefilm
Quando: Anno 70 dell'Era Spaziale. Dove: il Quindicesimo Sistema Solare, costituito dai tre pianeti, Sheita, Ahalis e Belda, governati dalla pace e dall'uguaglianza. Ma tutto viene sconvolto dalle malefiche intenzioni dello spietato imperatore gavanianao Roxeya XIII, deciso a conquistare l'intero sistema. L'unica a opporsi al malvagio è la principessa Sophia che organizza la resistenza grazie ai tre piloti spaziali Ryu e Hayato, allo scimmione umanoide Baru e al robottino Tonto. I primi due sono in grado di trasformarsi nei paladini della giustizia Nagareboshi (Meteora) e Maboroshi (Visione) e loro compito sarà far trionfare la pace sull'intero sistema solare.

Hiroyuki Sanada: da Hayato a Hollywood
Hiroyuki Shimozawa (questo il suo vero nome) nasce a Tokyo il 12 ottobre 1960 e inizia a recitare prima ancora di andare a scuola: si unisce alla Compagnia Drammatica Himawari e a cinque anni debutta nel mondo del cinema con *Rokyoku Komori-uta*. A dodici anni si unisce al Japan Action Club, fondato dal celebre Sonny Chiba. Nel 1978, per il suo debutto 'adulto' nel film di Kinji Fukasaku *Yagyu Ichizoku no Inbo* (La cospirazione degli Yagyu, titolo internazionale: *Shogun Samurai*) adotta il nome Hiroyuki Sanada. Nello stesso anno, prende parte a **Uchu Kara no Message**. All'estero inizia a essere conosciuto tra i fan dei film di arti marziali, dove appare in cartellone con i nomi di 'Harry', 'Henry' o 'Duke' Sanada. Nel corso della sua carriera, Sanada ha vinto cinque volte la Freccia d'Oro come miglior attore, l'ultima delle quali come protagonista in *Tasogare Seibei* (titolo internazionale: *Twilight Samurai*) nel 2002, che ha guadagnato una nomination agli Oscar come Miglior Film Straniero. Nello stesso periodo è in Nuova Zelanda per girare *L'ultimo Samurai*, ma sarebbe un errore identificarlo come un attore specializzato in ruoli d'azione o di samurai. Già nel 1982, infatti, sorprende tutti con la parte di un ragazzo innamorato di una donna più matura in *Dotonborigawa*, sempre di Kinji Fukasaku, che gli vale il premio Nihon Academy come attore esordiente. La sua versatilità gli permette di interpretare con la stessa bravura uomini determinati, romantici o impacciati. Poco noto all'estero è il suo ruolo dell'immaturo professore di liceo che s'innamora, ricambiato, di una sua allieva in *Koko Kyoshi* (Professore di liceo, 1993), uno sceneggiato TV scritto da Shinji Nojima, che in undici roventi puntate, tra bullismi efferati, pulsioni omosessuali e incesto all'interno di un esclusivo liceo femminile, oltrepassa ogni tabù e ottiene oltre il 30% di share, creando un fenomeno sociale senza precedenti. Il pubblico italiano più attento lo ricorda invece nel ruolo del sensitivo Ryuji Takayama nella trilogia horror composta da *The Ring*, *Rasen* e *The Ring II* (1998-1999), tratta dai best-sellers di Koji Suzuki e oggetto del noto remake hollywoodiano. Nel 2000 è stato il primo attore giapponese a recitare con la Royal Shakespeare Company per una serie di rappresentazioni – in lingua inglese – di Re

Lear nel ruolo del Folle. Non manca nella sua ricca carriera (che conta oltre cinquanta produzioni cinematografiche e numerose serie televisive), un'incursione nel mondo dei cartoni animati: ha infatti prestato la sua voce al protagonista Jiro in *Kamui no Ken* (La Spada dei Kamui, 1985), epico lungometraggio ambientato alla fine dell'epoca feudale e diretto da Rin Taro (*Capitan Harlock*, *Metropolis*...), uscito in Italia per Yamato Video.

GUERRE FRA GALASSIE

Titolo originale:
Uchu Kara no Message – Ginga Taisen (Messaggio dallo Spazio – Guerra Galattica)

Produzione:
Toei (1978/1979)

Yamato Video
Serie completa in 4 DVD,
27 episodi
da 25 minuti ciascuno

Audio:
italiano e giapponese 1.0.

Extra:
schede illustrative dei personaggi; informazioni e curiosità nell'interno fascetta

mondo MANGA

a cura di Marco Pellitteri

Continua la panoramica sul successo del fumetto e dell'animazione giapponese nei quattro angoli del mondo. Questo mese tocca nientemeno che a Panama!

PANAMA, INSOSPETTABILE AMANTE DEI *MANGA*

di **Rolando José Rodriguez De León**

A cosa pensate quando sentite parlare di Panama? Al Canale, forse? A un piccolo paese del Terzo Mondo nel centro del continente americano? Anch'io penso lo stesso, ed è per questo che mi chiedo com'è possibile che vi siano arrivati così tanti *anime* fin da quando ne ho memoria.

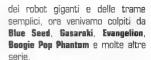
Cominciamo con il mio più antico ricordo, un viaggiatore del cosmo che usa la sua cintura energetica per viaggiare nello spazio e combattere il male. Suona un campanello? Sto parlando di una coproduzione Giappone-USA intitolata **Johnny Cypher in Dimension Zero**.

Fin da quando la maggior parte delle emittenti televisive panamensi cominciarono le trasmissioni, fra il 1958 e il 1965, e grazie ai bassi costi d'acquisto degli *anime*, la mia infanzia è stata farcita dai cartoon giapponesi. Titoli come **Astroboy**, **Tetsujin 28 Go** (in Italia **Super Robot 28**, giunto però nella versione *remake* degli anni Ottanta. Ndr) e **Kimba the White Lion** riempirono i pomeriggi dei giorni feriali, e i sabato mattina ci si svegliava per **Ultraman**, **Ultra Seven** e **Spectreman**.

C'erano a Panama in quel periodo solo tre canali televisivi, ed era possibile vedere *anime* su tutti e tre. Potrei continuare raccontandovi come piangevamo con **Candy Candy**, **Heidi** e **Marco**; o come partecipavamo alle battaglie di **Captain Future** e **Mazinger Z**, e quanto ridevamo con **Doraemon the Cosmic Cat**. Arrivarono anche serie con attori veri, come **San Ku Kai** (il 'nostro' **Guerre fra Galassie**), e poco più tardi **Kamen Rider** e **Kamen Mask**.

Ma oltre a tutte queste vecchie serie, il *manga* nel nostro territorio fu, e ancora è, una nota dolente. Dovete pensare che a Panama siamo meno di tre milioni, perciò il mercato del *manga* è molto piccolo, e se si aggiunge che non molti panamensi amano leggere, nessuno ha mai provato a importare qui *manga* fino alla metà degli anni Novanta. E inoltre i *manga* tradotti in Messico e in Argentina sono troppo costosi per i giovanissimi, e il mercato non è mai decollato.

Come in molti paesi, anche noi abbiamo avuto la nostra dose di censure. Per esempio, un pomeriggio dei primissimi anni Ottanta, guardando **Space Agent Cobra**, molti adolescenti si trovarono di fronte alle prime scene 'proibite' di cui vi sia memoria a Panama: ragazze nude, glutei, nudità frontali, e tutto il resto. Improvvisamente lo schermo divenne nero, ma si poteva ancora sentire il sonoro! Il giorno successivo, i giovani spettatori aspettavano la puntata successiva di fronte al video, ma il programma era già stato definitivamente cancellato. Durante questo periodo vidi per la prima volta **Akira**, e come molti altri ne rimasi totalmente affascinato. Lo vidi in formato Beta, lo registrai e lo possiedo ancora oggi fra i miei *memorabilia*; con **Akira** divenni un *fan* sfegatato degli *anime*. Lo mostravo a chiunque volesse vederlo e imprecavo contro le stazioni televisive per le costanti repliche delle vecchie serie a scapito delle nuove. Questa situazione durò fino alla metà degli anni Novanta, cioè fino a quando sette stazioni televisive (se ne erano aggiunte quattro, nel frattempo), la TV via cavo e quella satellitare iniziarono a proporre nuovi *anime*. Passati i tempi

dei robot giganti e delle trame semplici, ora venivamo colpiti da **Blue Seed**, **Gasaraki**, **Evangelion**, **Boogie Pop Phantom** e molte altre serie.

Le meraviglie di internet ci hanno portato *anime* in VHS, in DVD e, finalmente, i *manga*. In inglese o in spagnolo, non ha importanza, dagli Stati Uniti, dall'Argentina, dal Messico o dalla Spagna, i *manga* hanno iniziato a raggiungere la gente, e così sono apparsi in brevissimo tempo club di appassionati, tanto che adesso sono più di venti in tutta la nazione, impegnati in un'opera di divulgazione dei *manga* e degli *anime* nelle università o nelle case degli amici e conoscenti.

Tornando indietro di un passo, al 2002, un gruppo di amici ha avuto l'idea di una *fanzine* panamense, dal momento che le piccole riviste che potevamo comprare nei negozi erano (e sono) vecchie dagli otto ai dodici mesi, e così è nata "Pananime", una piccola pubblicazione sui *manga* e sugli *anime* vecchi e nuovi. Non esistono ancora negozi specializzati a Panama, e di tanto in tanto alcune biblioteche importano alcuni *manga* o è possibile affittare un *anime* in videoteca, ma il grosso dei consumi viene effettuato dai *fan* nei negozi internazionali (essenzialmente in internet).

Per noi che non abbiamo una cultura come quella del Giappone, dove i *manga* e gli *anime* sono una cosa normale, è talvolta buffo parlare con i miei studenti e sentirli dire che sperano di poter amare ancora gli *anime* quando avranno la mia età.

E io non mi accorgo affatto di avere l'età che ho, specialmente quando guardo i film di **Doraemon**.

Rolando José Rodriguez De León (logan@ghostmail.net) è nato a Panama nel 1967, ed è un avventuriero nato: ha viaggiato da un capo all'altro del mondo, è istruttore subacqueo, fotografo, cineasta, insegna all'Università di Panama ed è appassionato di *anime* fin dall'infanzia. Quando non insegna passa il suo tempo scrivendo per riviste internazionali e locali su vari argomenti. *Graphic designer* con due specializzazioni *post lauream*, titolare di un Master, sta attualmente svolgendo un Dottorato in Comunicazione audiovisiva presso l'università Complutense di Madrid. È co-fondatore di "Pananime", la prima pubblicazione sui *manga* e gli *anime* a Panama.

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

K154-A (Una buona pesca)
Volevo proprio farvi i complimenti per aver pubblicato **Sanpei**: da piccolo ne seguivo il cartone, e non avrei mai creduto che anche il manga fosse fatto altrettanto bene. C'è qualche speranza di pubblicazione anche della serie più vecchia? A proposito, da quanti volumetti è formata? C'è molta differenza fra quella vecchia e questa nuova? Non mi riferisco solo alla qualità delle tavole, ma anche alla struttura narrativa: ogni volumetto contiene una storia autoconclusiva come in questi nuovi? Non ho seguito molto bene le informazioni che avete dato su questa serie, ma in Giappone si è conclusa col quarto volumetto? L'autore ha sempre intenzione di continuarla? Grazie per la pazienza. **Luigi B. Romanin**, Milano

*Grazie a te per i complimenti relativi a **Sanpei**, complimenti che giriamo più che volentieri al suo autore, Takao Yaguchi. In effetti, il fumetto originale (come capita in moltissimi casi) è di fattura ben più pregiata rispetto al cartone animato televisivo, e questo per una ragione molto semplice: il fumetto di **Sanpei** è realizzato da un singolo autore, che ne cura ogni aspetto e lo 'crea' nel vero senso del termine, mentre il cartone animato è un prodotto di derivazione, destinato alla TV, che coinvolge un intero staff, e quindi con la possibilità di alti e bassi. In Giappone la creazione di una serie animata è quasi sempre consecutiva a quella del relativo fumetto, ma ormai non si tratta più di una regola così ferrea: molta dell'animazione televisiva che vediamo oggi è contemporanea al fumetto, o addirittura viene prima. Esistono anche molti cartoni animati che non hanno mai avuto né prima, né dopo una versione su carta, come avviene per la maggior parte dei film di Hayao Miyazaki, per esempio. Detto questo, per quanto riguarda noialtri, c'è da dire che siamo giunti a pubblicare il fumetto di **Sanpei** perché a suo tempo abbiamo avuto modo di goderci la serie animata, e quindi abbiamo maturato un affetto nei confronti di questo personaggio che va ben oltre l'interesse di un normale spettatore. Per questa ragione abbiamo voluto pubblicarne il fumetto originale, e così abbiamo preso in esame una serie di ipotesi, il cui risultato hai potuto apprezzare la scorsa estate. Perché pubblicare solo i quattro volumi della nuova serie di **Sanpei**? È presto detto. La prima serie è stata recentemente ristampata in Giappone in 37 monolitici volumi da circa 350 pagine l'uno (in cui le mini-saghe durano svariati episodi, tanto che a volte proseguono nel volume successivo), per cui iniziare da quella versione poteva rivelarsi un'impresa degna di Frodo Baggins. Inoltre, nei primi episodi il personaggio principale è abbastanza diverso da come lo conosciamo oggi (pur essendo disegnato incredibilmente bene), e c'era il rischio che il cosiddetto "effetto nostalgia" dei fan di **Sanpei** fosse spazzato via da questo particolare. Così abbiamo approfittato del fatto che Takao Yaguchi ha realizzato quattro nuovi libri autoconclusivi dopo il 2000, a trent'anni di distanza dalla prima serie: volumi che si leggono senza dover conoscere nulla delle avventure precedenti (buone per i nuovi lettori), ma che riprendono in toto il clima e lo stile del **Sanpei** che tutti conoscono (ottimo per gli aficionados di vecchia data). Per il momento Yaguchi ha realizzato solo questi quattro volumi, e dato che non si tratta di una vera e propria serie, forse in futuro ne tirerà fuori dal cappello qualcun altro: in quel caso, lo attenderemo al varco. Per vedere la serie classica (tutta quanta) sarebbe necessario da parte di tutti i fan di "chill' che ppesca" (come disse una mia professoressa, mille anni fa) un vero, grande impegno. Noi saremmo anche pronti. E voi?*

K154-B (Lost in the Shell)
Carissimi Kappa, ho (quasi) finito di leggere **Man Machine Interface** di Masamune Shirow. Sono senza parole per la bellezza del disegno. Shirow ha superato se stesso. Solo una cosa: non ho capito nulla della storia e mi sa che dovrò rileggerlo... Non è che potreste magari scrivere qualche appunto di chiarimento sull'opera? Grazie mille! **Marco**, Torino

*Nel lontano 1991, quando chiedemmo di pubblicare in Italia **Ghost in the Shell** (**Kappa Magazine** era ancora in fase di progettazione) ci fu confidato che anche per i lettori giapponesi il* technobabble *di Masamune Shirow risultava un filino ostico, e ci fu consigliato addirittura di evitare di riportare le note dell'autore. Oggi, a quattordici anni di distanza, leggere **Ghost in the Shell** è sorprendente: anche se non viviamo (ancora) immersi in un mondo come quello ipotizzato da Shirow, dobbiamo riconoscere che tutto ci risulta adesso fin troppo familiare. Quel tipo di tecnologia l'abbiamo fatta nostra, nel corso degli anni Novanta, e ora non ci sembra più tanto strano il fatto che una persona possa essere 'artificiale' al 90%, che ci si possa collegare con qualsiasi aggeggio dotato di microchip, o che si possa friggere il cervello di qualcuno che si trova dall'altro capo del mondo con un semplice pensiero. Masamune Shirow, come la maggior parte dei grandi geni della fantascienza, era semplicemente molto più avanti dell'Uomo Comune nell'ipotizzare una società del futuro basata al cento per cento sull'uso di tecnologia avanzatissima. In **Manmachine Interface** è andato ancora oltre, collegandosi al finale di **Ghost in the Shell**, immaginando che quando la tecnologia e l'intelligenza artificiale diventano tanto complesse da fondersi con la materia organica a livello cellulare, atomico, subatomico, difficilmente possono essere distinguibili dalle forme di vita che conosciamo. Oggi, mentre si clonano pecore e (pare) esseri umani, mentre arti e organi artificiali sono all'ordine del giorno nella scienza medica, mentre scopriamo che mollando un paio di martellate al DNA è possibile decidere sesso, colore dei capelli e programma TV preferito di una persona prima ancora che nasca, Shirow ha fatto qualche passo in più, e si è spinto in elucubrazioni filosofiche sull'esistenza stessa, sull'identità dell'individuo e sull'esistenza dell'anima, coinvolgendo addirittura alcune dottrine e scuole di pensiero realmente esistenti. Il terrore di precipitare nella voragine shirowiana può essere alto, per cui il mio consiglio è molto semplice: proprio come avvenne per **Ghost in the Shell**, per il momento conviene leggere **Manmachine Interface** restando in superficie, godendosi semplicemente la vicenda dal punto di vista del genere spionaggio-poliziesco-fantapolitico, oppure fingendo che il volume sia solo un bel libro di illustrazioni in cui sono capitati 'per caso' dei balloon; dopodiché, lo si può riporre sullo scaffale della libreria di casa a*

*Qui sopra, **Ghost in the Shell 1.5 - Human Error Processer**, per il momento ancora inedito in Italia. Sotto, il quarto e ultimo 'film a fumetti' di **Sanpei** nell'edizione Star Comics; in basso, il trentasettesimo volume originale di **Tsurikichi Sanpei**, nella più recente (e voluminosa) raccolta di Kodansha.*

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Qui sopra, ***Manga Bomber - Pennino di Fuoco****, di Kazuhiko Shimamoto. Sotto, due prossime 'new entry' sulle pagine della nostra rivista:* ***Kumo no Ue no Dragon*** *di Natsuko Heiuchi e (udite udite!)* ***Emerald****, il western a fumetti di Hiroaki Samura, già noto in Italia per* L'Immortale.

stagionare per circa dieci anni, e leggerlo in un diverso momento storico: tutto diverrà improvvisamente più chiaro. Appuntamento, dunque, al 2014, per discutere con cognizione di causa di ***Manmachine Interface****. Nel frattempo, magari, vi allieteremo con* ***Ghost in the Shell 1.5 - Human Error Processer****, che si trova a metà strada fra i due libri già pubblicati, e quindi sicuramente più alla portata di noi Umani del Duemila. A presto, dunque*

K154-C (Il SognAutore)

Buona giornata a tutti voi, Kappa boys! Allo sventurato che ha aperto questa busta posso leggere nel pensiero, ovvero: "E questo qui chi è?!", quindi partiamo dal principio. Sono Alex, un ragazzo di 20 anni (troppi!), residente nella folta gungla della provincia di Milano. Avevo tentato di mandare una mail tramite il sito della Star Comics, ma il mio PC mi ha fatto desistere a suon di errori di sistema e quindi ho pensato che, nonostante la tecnologia ci venga spesso in aiuto, a volte ci mette ostacoli insormontabili, così ho preferito una bella lettera cartacea (di solito si spera che arrivino... Le bollette e le multe lo fanno sempre). (...) Ovviamente ci sono dei motivi per cui vi ho spedito questa missiva, ovvero dei quesiti che da un mesetto mi girano nella testa (hanno molto spazio, visto il vuoto assoluto), per esempio: se un ragazzo giovane (be', più o meno) e molto inesperto (il sottoscritto) con una mente atomica, stracolma di idee, personaggi e storie volesse pubblicare un fumetto nel proprio paese, che deve fare a parte vendersi l'anima al diavolo? Potrebbe rivolgersi direttamente alle case editrici? Se sì, come? Può passare anche attraverso altri canali, nel caso questo approccio così diretto non sia possibile? Ma, soprattutto, c'è la speranza di vedere il suo sogno realizzato, o è solo un altro dei sogni da riporre nel fantomatico cassetto? Ho voluto domandarlo a voi Kappa, in quanto la Star Comics è una delle case editrici che io amo e seguo con più attenzione, ma soprattutto anche perché vi ritengo quelli con maggiore *feedback* nei confronti dei vostri lettori; grazie a questa convinzione, sono passato sopra a tante parole che mi sono state rivolte da conoscenti e amici, del tipo "Ma figurati se ti rispondono!" o "Quelle sono cerchie ristrette dove si conoscono tutti e non permettono a nessun altro di entrare" e via dicendo. Io non credo che sia così, e non voglio riporre il sogno nel cassetto prima di aver esaurito tutte le possibilità, quindi spero che mi rispondiate dicendomi che è possibile dar forma a questi sogni! Non mi resta che ringraziarvi per l'attenzione e continuare a tifare per voi! **Alex**

È abbastanza paradossale (e per questo molto divertente) leggere la tua lettera dopo aver parlato della 'tecnologia assoluta' di Shirow poche righe prima. In effetti, è vero anche questo: siamo circondati quotidianamente da oggetti quasi fantascientifici che ci fanno risparmiare preziosi minuti ogni giorno, ma che quando si 'inchiodano' ci fanno perdere ore, se non settimane, e spendere moltissimo denaro. A tal proposito, sia chiara una cosa a tutti: leggiamo anche le lettere 'di carta' che ci arrivano, quindi non abbiate alcun timore, se non possedete e-mail e computer! C'interessa quello che c'è dentro le vostre lettere, non con cosa sono state scritte. Caro Alex, i sogni si trasformano in realtà solo con la perseveranza e l'impegno. Se tu vuoi veramente fare fumetti, allora arriverai a farli. Dedicati attivamente alla tua passione almeno un paio d'ore al giorno, e di mese in mese inizierai ad avere risultati evidenti. In commercio esistono molti manuali di fumetto, e ogni giorno nascono nuove scuole e corsi (dove è possibile conoscere di persona gente che lavora nel settore) che possono darti buone dritte per iniziare, ma poi è necessario che sia tu a decidere quale strada seguire. All'inizio non è nemmeno vietato copiare autori già esistenti, ma poi è necessario sviluppare uno stile un po' più personale, per suscitare l'interesse di un editore. A quel punto, devi decidere quale tipo di fumetti hai intenzione di realizzare, e mostrare il tuo operato a editori adatti, che possano apprezzare (e già pubblichino) lo stesso genere di storie di cui ti occupi tu. E, soprattutto, è necessario mettere in conto che fare fumetti è un lavoro vero e proprio, per cui ci sono una serie di aspetti... come dire... 'extra-sogno' da valutare restando saldamente coi piedi per terra. In Italia sono pochissime le case editrici che permettono a un autore di ottenere uno stipendio vero e proprio, per cui la maggior parte dei fumettisti si occupano spesso anche di lavori di grafica, illustrazione, pubblicità e così via. Ma se senti che fare fumetti è la tua strada, dovresti almeno provarci: mai gettare la spugna prima di aver tentato! Ti lascio con un paio di consigli 'commerciali', che però potranno sicuramente esserti utili. Attualmente stiamo pubblicando nella collana ***Action*** *un fumetto intitolato* ***Manga Bomber****, che tratta in maniera del tutto umoristica e paradossale le (improbabili) vicende di un autore nipponico: scremando le storie da tutti quegli elementi che servono per rendere divertente la serie, è possibile avere la percezione delle dinamiche che si instaurano fra un fumettista, la sua casa editrice, i redattori e gli eventuali collaboratori. In Italia non funziona esattamente nello stesso modo, ma in definitiva ci sono davvero molte similitudini. Secondo consiglio: fra due mesi, su* ***Kappa Magazine*** *156, prende il via una miniserie intitolata* ***Kumo no Ue no Dragon*** *(di cui dobbiamo ancora decidere il titolo italiano, ma che potrebbe essere* ***Nuvole di Drago*** *o* ***Dragon Balloon****), in cui la simpatica Natsuko Heiuchi ci accompagnerà in un viaggio attraverso le redazioni delle case editrici, attraverso gli studi degli autori giapponesi (con tanto di vere e proprie interviste a fumetti!), attraverso i generi, attraverso tutto quello che riguarda la creazione di una storia 'a strisce', dal momento in cui si sogna (il tuo caso, Alex) al momento in cui avviene la pubblicazione. Vi attendo su queste pagine fra sessanta giorni, dunque. Nell'attesa, una piccola anticipazione: su* ***Kappa Magazine*** *155 potrete godervi* ***Emerald****, una storia autoconclusiva (western!) di Hiroaki Samura, autore de* L'Immortale*, apparsa qualche mese fa su rivista in Giappone, e quindi mai raccolta in volume. Si tratta dell'ennesima chicca che la nostra rivista ammiraglia vi offre in contemporanea col Paese del Sol Levante, e che potrete leggere in esclusiva senza dover attendere anni e anni. Per concludere, ricordatevi che il mese scorso è partito il nuovo* ***NonKorso*** *per aspiranti fumettisti e illustratori: questa sì che è una bella occasione per far vedere quel che sapete fare! Ciao a tutti, appuntamento a fra trenta giorni!* **Andrea BariKordi**

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

L'ANGELO CON UN'ALA SOLA

NON E' POSSIBILE...

LUI E' PRESENTE IN ME SOTTO FORMA DI PARASSITA.
CREDO CHE SIA LA COSA PIU' RAGIONEVOLE DA PENSARE...

QUESTO SIGNIFICA CHE SE TU NON FOSSI MAI VENUTA QUI...
UN MOMENTO!
...ALLE MIE SORELLE E A PEITHO...
...NON SAREBBE SUCCESSO NULLA!
CHE COSA CI SEI VENUTA A FARE, QUI?!

ORA CHE ME LO CHIEDI...
GIA'... PERCHE' MI TROVO QUI?
IN QUEL MOMENTO HO PENSATO CHE SI TRATTASSE DI UN'EMERGENZA...
...E NON SO PER QUALE MOTIVO...
...HO GIUDICATO CHE QUESTO POSTO FOSSE QUELLO A PIU' ALTO RISCHIO...
...E SONO STATA COLTA DA UN'ANSIA INDESCRIVIBILE...

AH!
FORSE IN QUEL MOMENTO...
...LUI ERA GIA' IN ME, E MI TROVAVO SOTTO IL SUO CONTROLLO!
COSA?!

QUI... C'E' UN MEMBRO DELLA STIRPE DEMONIACA?!
FLASH

SCUSATE PER LA LUNGA ATTESA!
SWISH

THUD

WHAMP
AH!
WHUMP
AH!
THUM

CRACK
WHUMMMM
THOM

RIND!
CHE DIAVOLO E' SUC-CESSO?!
THUMP THUMP
...
DOPO-TUTTO TI ERI GIA' ACCOR-TA...
NON C'E' BI-SOGNO DI ESSERE COSI' SOR-PRESA...
CHE TI PREN-DE?

...IN MANO MIA.
...DI ESSERE...
MENTRE IL SECONDO...
...E PER VIA DAL QUALE NEANCHE TU POTEVI ATTACCARMI SERIAMENTE.
KURSH
GRAB
OH, PER DUE BUONI MOTIVI.
IL PRIMO CONSISTE NEL SISTEMA DOUBLET, CHE CONOSCI BENE ANCHE TU...
ALLORA PERCHE' NON MI ATTACCHI?

...E' CHE PRENDERE POSSESSO DEI VOSTRI CORPI RISULTA MOLTO PIU' UTILE CHE DISTRUGGERLI!

ESATTO!
...PRENDERE POSSESSO...?

URD HA IL SANGUE DELLA STIRPE DEMONIACA, QUINDI E' UN DISCORSO A PARTE...

...PERO' MI INTERESSA MOLTO...
...VERIFICARE COSA ACCADRA' ALLE ALTRE!

DI COSA STAI PARLANDO...?
OH, NON HAI ANCORA CAPITO?
SEI PIU' OTTUSA DI QUANTO IMMAGINASSI!
FACENDO POSSEDERE LE DEE DA UN DEMONE SERVITORE...
...DOPO AVER ESTIRPATO DA LORO I RISPETTIVI ANGELI...
...ANCHE LORO DIVENTERANNO PARTE DELLA STIRPE DEMONIACA?
NON TI SEMBRA UN ESPERIMENTO INTERESSANTE?

NON TI PERMETTERO'...

...DI FARE UNA COSA DEL GENERE!

MICIO MICIO MICIO...
VIENI FUORI, GATTINO...

VUOI DARE UN'OCCHIATA ALLA REALTA'...
...IN CUI TI TROVI?

TENTATIVO INUTILE, MI DISPIACE.

UGGH!

NG...

UH!

AH AH...

HN...

RIND...

ALLO-RA?
GHAH!
HAH!

BE', DIREI CHE E' GIUNTO IL MO-MENTO...
...DI ESTIRPARE L'ULTIMO ANGELO RIMA-STO...

MI DISPIA-CE...
...MA NON TE LO PER-METTE-RO'.

NEL MOMENTO IN CUI HO LASCIATO CHE TU ENTRAS-SI...
...IN QUESTA STANZA E' STATA AT-TIVATA UNA NUOVA BARRIERA!

SI TRATTA DI UNA BARRIERA CAPACE DI RIFLETTERE ALL'ORIGINE IL POTERE DEGLI ESPONENTI DELLA STIRPE DEMONIACA...

VUOI DIRE CHE SE USASSI LE MIE FORZE, RISCHIEREI DI FARMI DEL MALE DA SOLA?

VUOI PROVARE?

NO.

MI DISPIACE PER TE, MA NON CE N'E' BISOGNO.

E, IN QUE-STO CASO, NON OCCOR-RE NEANCHE L'INTERVENTO DEL DIVORA-TORE DEGLI ANGELI.

AH AH AH!
LE DEE SONO PROPRIO DELLE SCIOCCHE!
NON RIESCONO A COMBATTERE DA SOLE, COSI' CREANO APPOSTA IL PROPRIO PUNTO DEBOLE...
...E SOLO PER IL FATTO DI ESSERE STATE SEPARATE DA ESSO, NON RIESCONO NEMMENO A MUOVERSI.
CHISSA' PERCHE' DESIDERANO TANTO ESSERE IN POSSESSO DI UNA COSA TANTO INUTILE?

HAI RAGIONE... NOI NON RIUSCIAMO A COMBATTERE DA SOLE...
PER NOI, CONDIVIDERE LA DEBOLEZZA...
...SIGNIFICA CONDIVIDERE ANCHE LA GIOIA...
DISTRIBUIRE FRA NOI QUESTA DEBOLEZZA, INVECE...
...SIGNIFICA GIOIRE INSIEME... MA SOPRATTUTTO...
...CONDIVIDERE LA FORZA CON CUI COMBATTERE!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Masayuki Kitamichi
POTËMKIN
LA FINE DI GUERNICCA

RUMMMBLE
TO-RAN-GER RO-BOT
MA-DOKA URU-SHI-ZAKI
G-GUAR-DATE!
IL TORANGER ROBOT STA OSTACO-LANDO LE AZIONI DEL SUPREMO CAPO MAL-VAGIO!
S-SI E' FER-MATO...
FUKO HII-RAGI
COSI' MADOKA SEMBRA UNA MA-SCALZONA!
SMETTILA DI CHIA-MARLA IN QUESTO MODO!

GUARDATE QUANT'E' BRUTTO QUEL MOSTRO GIGANTESCO!

BE', LO E' A TUTTI GLI EF-FETTI!
IN FONDO, E' UN MOSTRO DI GUER-NICCA!

COMUNQUE LO SI GUARDI, E' IL CAPO DEI CATTIVI!

E' UNA NOSTRA COMPA-GNA DI CLASSE!
MADOKA NON E' AFFATTO UN MOSTRO!

FUKO HA RAGIONE, RAGAZZE!

E' UNA NOSTRA AMICA INSOSTI-TUIBILE...

PROFES-SORESSA YOSHINA-GA!
RIKA YO-SHI-NAGA

LEI...
...LEI E' ANCORA VIVA?!
CERTO CHE LO SONO!

COC-CODRILLI E SCIMITARRE NON RIE-SCONO A FERMARE MON-KEY!
E CHI SAREBBE 'STO MONKEY?
CREDO CHE SIA IL PERSONAG-GIO DI QUAL-CHE VECCHIA SERIE A CARTONI ANIMATI...
LALLÌ LALLÀ
FLIP

ASCOL-TATEMI TUTTE!

E' VERO CHE HARUKA E MADOKA NON SONO DEGLI ESSE-RI UMANI...
ED E' ANCHE VERO CHE PROBABILMENTE DISCENDANO DAL CAPO DELL'ORGANIZ-ZAZIONE MALVAGIA GUERNICCA, CHE ANNI ADDIETRO GETTO' IL MONDO INTERO NEL TERRORE E NELLA CONFUSIONE...

PERO'...
...DOVETE CERCATE DI CALMARVI E RICOR-DARE BENE ALCUNE COSE...

NE' I LETTORI, NE' L'AUTORE, NE' NESSUN ALTRO LO SA...
...MA IN QUESTI QUASI TRE ANNI PASSATI INSIEME AD HARUKA E A SUA SORELLA...
...PARE CHE CI SIANO STATI EPISODI TANTO COMMOVENTI DA FAR PIANGERE D'ISTINTO...
...E ALTRI DURANTE I QUALI I VOSTRI ANIMI SONO STATI UNITI DA UNA PROFONDA AMICIZIA!
UGH! LA PANCIA!
W I DOLCI...
HI!
COME TI PERMETTI?
TOC TOC
OCCUPATO?!
MEGLIO MANGIARE!
NON SO DI CHE PARLI!
TUTTI AI POSTI DI PARTENZA!
E' PIU' INTENSO IL DESIDERIO DI MANGIARE UN DOLCE...
...O IL PIACERE DI MANGIARLO VERAMENTE?
E CHIEDI IL PERMESSO!
WOW WOW
TAP
POVERINI!
NON HA MAI CAMMINATO.
PAPA' DROGATO...
PAPA' DROGATO!
NO...
...STO BENE LO STESSO!
CHE C'E'?!
IO SARO' SEMPRE LA PRIMA!
PROTAGONISTA
AH AH AH AH!
ASPETTATE!
AAH AH AH AH AH!
COME SAREBBE A DIRE "PARE CHE CI SIANO STATI"?!
IO NON LI RICORDO...

SSHRR

UH?!

AAAAAH!

COSA C'E'?! CHE DIAVOLO E' SUCCESSO?!
KYOSHIRO AMANUE

OH, NO!
LO SCHERMO E' FUORI USO! NON SI VEDE NULLA!
NAMIE ASAOKA

MOMOKA SENDO
HA OTTURATO TUTTI GLI INTERSTIZI DELLE GIUNTURE!
COSI' NON RIUSCIAMO A MUOVERE NEMMENO UN DITO!

USCITE FUORI TUTTI!
DISATTIVO IL BLOCCAGGIO DI SICUREZZA!

MAKOTO GODAI
LA PAURA TI HA FATTO IMPAZZIRE, TORANGER PINK?!

HAI INTENZIONE DI ABBANDONARE IL ROBOT?!
SCOOP
BAU BAU

ANCHE IL MOTORE DIESEL AD ALTA FREQUENZA HA UN LIMITE!
IL CAPO MADOKA HA INTENZIONE DI BLOCCARCI DENTRO, AVVILUPPANDO COMPLETAMENTE IL ROBOT!
SE PERDEREMO TEMPO, NON POTREMO PIU' FUGGIRE!

AVANTI, SBRIGHIAMOCI PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI!

WHIRRRRR
ZAP
ZAP
ZAP

PTHOSH

SONO RIUSCITI A RESISTERE FINO A QUESTO PUNTO USANDO UN ROBOT INCOMPLETO... MERITANO UNA LODE.
BE', COMUNQUE SONO STATI NOTEVOLI...

PURTROPPO SEMBRA CHE QUESTO SIA IL LIMITE...
HEIHACHIRO IWAKURA
AH AH... PARE PROPRIO DI SI'...
KYOSUKE KAGURAJI

...ORA COME ORA SAREBBE STATO IMPOSSIBILE FERMARE LA SIGNORINA MADOKA.
ANCHE SE IL TORANGER ROBOT FOSSE STATO COMPLETATO IN TEMPO...

SE SOLO AVESSIMO PIU' FONDI...
NO, MAGGIORDOMO...

L'AMORE E' FORTE.

HA DETTO...
...L'AMO-RE...?

CERCA DI TEN-DERE L'OREC-CHIO...

RIESCI A SEN-TIRLO? AH AH...
E' IL SUONO DEL VENTO DEL DE-STINO CHE CAMBIA...

CRIP
NO... MADOKA NON ARRIVERA'...
CRIP
HARUKA URUSHIZAKI

MAMMA... TU DEVI MORIRE INSIEME A ME...

AH AH AH...
MI DISPIACE, MA LEI E' FORTE...
EX CAPO GUERNIC

...E MOLTO INGENUA.
...DOLCE...

FINALMENTE RIUSCIRO' A IMPEDIRE L'ODIOSA TRASMIGRAZIONE DELL'ANIMA CHE CONTINUA ORMAI DA OTTOCENTO ANNI...

TRASMI-GRAZIONE DELL'ANI-MA...?

SI TRATTA DI UNA STORIA DALLE TINTE OSCURE...
...NEL CORSO DELLA QUALE HO RIPE-TUTO INNUME-REVOLI VOLTE LA PRATICA DEL LAVAGGIO DEL CERVELLO.

OTTOCENTO ANNI FA... NEL CORSO DELLA MIA PRIMA ESI-STENZA... GIA', IL PRIMO CAPO...

...SCESE SULLA TERRA CON UN ENORME POTERE, E UN PENSIERO PROFONDO...

GRAZIE ALLA SUA ENORME INFLUEN-ZA...
...FECE IL LAVAGGIO DEL CER-VELLO AGLI ESSERI UMANI...

...RIU-SCENDO A CONQUI-STARE IL MONDO IN UN SOLO ISTANTE.

ESATTO. BEN OT-TOCENTO ANNI FA.

COSA?!
CI E' RIUSCI-TO?!

TAP TAP TAP TAP

...IO E TE, ERAVAMO GIA' SOTTO L'EFFETTO DEL LAVAGGIO DEL CERVELLO, SENPAI?!
TAP TAP
PANT PANT
IN BREVE, QUESTO SIGNIFICA CHE...
KAORU KINJO

TAKAFUMI KINJO
PANT
PANT PANT
NON LO SO! SI TRATTA DI UNA STORIA ASSURDA CHE RISALE A CENTINAIA D'ANNI FA!

LA PROMESSA DI FARE IL GIRO DEL MONDO PER ASSAGGIARE LE MILLE VARIETA' DI SPAGHETTI CHE ESISTONO SU QUESTA TERRA...

IL NOSTRO MATRIMONIO... IL GIORNO IN CUI MI HAI CHIESTO SE VOLESSI PASSARE IL RESTO DELLA MIA VITA CON TE...

PANT
PANT
QUESTO SIGNIFICA CHE... CHE LA VITA CHE HO VISSUTO FINORA...
...ERA SOLO UNA FINZIONE?!

VA BENE LA PROPOSTA DI MATRIMONIO, MA IO NON TI HO MAI PROMESSO IL GIRO GASTRONOMICO DEL MONDO!
EHI, MA CHE...?! ASPETTA!

BLOW
GUARDA, SENPAI!
COME IMMAGINAVO! HA INTENZIONE DI ANDARE A OKUTAMA!
NON INTENDEVO QUELLO!
GUARDA SOPRA IL PONTE!
SOPRA IL PONTE...?
LEOPONMARU, EROE SOLITARIO
FLAPT FLAPT

COS...?! LEO-PONMA-RU?!

SIGNOR KINJO, SIGNORA KAORU...
LASCIATE A ME LA RISOLUZIONE DI QUESTO CASO, E PER IL MOMENTO METTETEVI AL RIPARO!

COME FA A SAPERE I NOSTRI NOMI...?

BLOW
SPLASH

NON PUO' IMMAGINA-RE QUANTE VOLTE HO SOGNATO CHE ARRI-VASSE QUE-STO GIOR-NO...
QUESTO MOMENTO... QUESTO ISTANTE!

RUSSSH
SIGNORINA MADOKA... CHE PIACERE RIVEDERLA DOPO TANTO TEMPO!

NONOSTANTE LA CONQUISTA DEL MONDO FOSSE ATTUATA IN POCO TEMPO...
...GLI ESSERI UMANI CHE LA SUBIRONO, MORIRONO UNO DOPO L'ALTRO...
...MA CONTINUARONO ANCHE A RIPRODURSI, E NE NACQUERO DI NUOVI.

GLI UMANI SONO TROPPO DEBOLI E HANNO UNA VITA MOLTO BREVE.
HARUKA, FIGLIA MIA...
ANCH'IO SONO MANOVRATA DA ME STESSA...

HO CONTINUATO A FARE IL LAVAGGIO DEL CERVELLO AGLI ESSERI UMANI RINASCENDO RIPETUTAMENTE, PER CENTINAIA DI VOLTE...
MA OGNI VOLTA CHE RINASCEVO, SI VERIFICAVA ANCHE IN ME UN PICCOLO CAMBIAMENTO...

DOPO ESSERMI REINCARNATA...
...A VOLTE INGANNAVO ME STESSA...
...SFRUTTANDOMI...

...PER POI GETTARMI VIA, DOPO ESSERMI USATA!

FU COSI' CHE UNA DI QUELLE VOLTE CREAI UNA POTENTE SQUADRA DI EROI...
...CON CUI CERCAI DI DISTRUGGERE ME STESSA.

LA SQUADRA DEI COMBATTENTI TORANGER...

ORA SONO RESUSCITATA TEMPORANEAMENTE PER CANCELLARE GLI EFFETTI DI TUTTI I LAVAGGI DEL CERVELLO EFFETTUATI IN PRECEDENZA...
...E STO PER SVANIRE NELLE TENEBRE UNA VOLTA PER TUTTE...

LA STORIA DELLA MIA VITA, DA TEMPO TRASFORMATA NEL CAOS PIU' COMPLETO, FINISCE OGGI...

?!
...INSIEME ALL'ESISTENZA DELLE MIE CARE FIGLIE...

SWISH

WHUPT
AAAAH!

M-MAM-MA! MA CHE FAI?!
QUE-STO E' EGOI-SMO!
NON PUOI METTERE TUTTO SOT-TOSOPRA A TUO PIACI-MENTO, E POI RISOLVERE OGNI COSA COME PARE A TE!

TORNA DENTRO DI ME...

...HA-RUKA.

TAP

TECNICA NINJA!
BUFERA PURIFI-CANTE!
BASH

RUMBLE
RUMBLE
RUMBLE
RUMBLE
SHOOM!
NON POSSO CREDERCI... CON UN COLPO SOLO?!
E' POTENTISSIMO!
RUMBLE
RUMBLE
RUMBLE

MA-DOKA...
...
...IGA-RASHI?
VISTO?
ANCH'IO SONO DIVENTATO PIUTTOSTO FORTE, NON CREDI?
NON E' ANCORA SUFFI-CIENTE...
AH AH AH...
AH AH...
MIA SORELLA MI STA CHIAMAN-DO...
IO... DEVO ANDA-RE.
LO SO...
STA' TRAN-QUILLA, E VA' PURE.

IO RESTO QUI A SORREGGERE IL TUO CORPO.

BLINK

UGH...

STA CERCANDO DI ENTRARE NELLA MIA MENTE?
CHE SCIOCCHEZZA...
HO GIA' CONTRASTATO INNUMEREVOLI TENTATIVI DEL GENERE...

IGARASHI...?!

BASH
?!

...D-DI CHI E' QUEST'ALTRA MENTE?!
BLOW
SSSSSSH
ALLORA NON SEI SOLA, MADOKA!

RIP RIP RIP RIP RIP RIP
MAMMA!
MI DISPIACE PER TE, MA SE VUOI ANDARTENE, FALLO DA SOLA!

IO E MADOKA RESTIAMO QUI!

UH UH UH... E PER QUALE MOTIVO?
FINCHE' VOI DUE VIVRETE, LA GENTE NON SI RISVEGLIERA' MAI DAL LAVAGGIO DEL CERVELLO...

VUOI LASCIARMI INTENDERE CHE GLI ESSERI UMANI...
...SAREBBERO FELICI DI VIVERE UN'ESISTENZA FASULLA?!

NON SONO AFFARI MIEI!
E COMUNQUE, GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON HO LA MINIMA INTENZIONE DI FINGERMI UNA PERSONA COMUNE!

DATO CHE SONO STATA GENERATA DAL MALE IN PERSONA, MI COMPORTERO' DI CONSEGUENZA!

NON AFFERMARE COSE CHE NON PENSI MINIMAMENTE...
AH AH AH...

SSSSSSHH
SSSSSSHH
ERA PROPRIO COME IMMAGINAVO...
LA STORIA E' DESTINATA A RIPETERSI...
...UN'ALTRA VOLTA ANCORA...
VROARRRR RRR

POTËMKIN – FINE

Rokuro Shinofusa
KUDANSHI
GAME 16

EHI...
...VIENI.
SEI TU, WUFU?
...

EHI...
UH?
OW!
GRAB
AAH!
M-MA CO-CO-COSA...?
VEDI...
DATE LE CIRCOSTANZE...
...MI PRENDO UN OSTAGGIO.
COOSA?!
PER QUANTO MI RIGUARDA, MI BASTA CHE TU STIA AD ASCOLTARMI SENZA FUGGIRE.
COSI' POTRO' EVITARE DI FAR DEL MALE SIA A TE CHE A LEI.

CHE NE DICI...
...JOEL?

C-COS'HAI INTENZIONE DI FARMI?!

CI SONO DELLE RESTRIZIONI, PER CUI NON POSSO TOCCARLO PERSONALMENTE.
MA NON HO ALCUNA INTENZIONE DI FARTI DEL MALE.

ALTRO CHE CONO-SCER-LO...
OH?
LO CONO-SCI?
PER CASO HAI IN-CONTRATO UN CER-TO ERH, RECENTE-MENTE?
ANCHE LUI DOVEVA CERCARLO PER ME.
...L'HO APPENA UCCISO CON LE MIE MANI.
ERH?
INTENDI IL FAMOSO ERH, IL CACCIATO-RE DI TAGLIE?!
WOW!
RECITI BENE!
LASCIAMI ANDARE!
BOO HOOOO!
TI PREGO!
AIUTO!

EHI!
TU!
ASPETT...
AH!
STU-PIDA.
AH!

THUD
?!
...
...
...
CHE STATE FACEN-DO...
...VOI DUE?

UH?
SAPEVO CHE C'ERA LA RESTRIZIONE...
MA HO...
AGITO...
D'ISTINTO...
IL FILO...
...ERA COSPARSO DI NARCOTICO...
TI PREGO...
...
PUOI...?
VOGLIO SOLO PARLARE CON TE...
PER FAVORE...

OH!

ACCI-DEN-TI!
HO COME L'IMPRESSIONE CHE SIA STATO DISTRUTTO QUASI DEL TUTTO!
COSA POS-SO FARE...
...ORA?!

SE LEI INTERVERRA' PERSONALMENTE PER RIPARARE LA CITTA', GENERERA' UN NUOVO PROBLEMA.
CREDO SIA MEGLIO AFFIDARE TUTTO ALLA FUNZIONE AUTORIPRISTINANTE DEL BOARD.
DOBBIAMO FINGERE CHE IN QUESTI GIORNI LEI FOSSE ASSENTE, E PER QUEL MOTIVO NON HA POTUTO VEGLIARE SUL BOARD.
MMM...
PER SAPERLO...
...LE CONVIENE PRENDERE VISIONE DELLE REGISTRAZIONI RELATIVE.
DUNQUE...
A QUANTO PARE I DANNI SUBITI SEMBRANO INGENTI.
ALMENO SIETE RIUSCITI AD ATTIRARE ALLO SCOPERTO IL FAMOSO CACCIATORE?

...
...
...
LA SUA VOCE... IL SUO MODO DI PARLARE... LE RICORDANO QUALCUNO CHE CONOSCE?
...
IO...
NON SO...
DEVASTARE IL BOARD PER PURO DIVERTIMENTO... QUESTO E' IL SUO RAGIONAMENTO DI BASE...
DEGNO DI NOTA E' SOPRATTUTTO IL TONO USATO PER RACCONTARE...
CHI E'...
...QUESTO?
UNO STUDENTE CHE FREQUENTA UN CORSO DI SPECIALIZZAZIONE DI QUALCHE FACOLTA' SCIENTIFICA A CHIBA, NATO NELL'87, ORIGINARIO DELLA PROVINCIA DI IBARAKI...
QUESTI DATI NON LE DICONO PROPRIO NULLA?
MI PARE CHE SI ESPRIMA IN MANIERA PIUTTOSTO ORIGINALE, MA SINCERAMENTE...
...NON MI VIENE IN MENTE NESSUNO.

FRUTTO DEL SOCIAL HACKING.
...COME SA QUESTE COSE...?
COME?
IO... NON...
...
...
MA BASANDOCI SOLO SU QUESTI DATI E' IMPOSSIBILE INDIVIDUARE QUALCUNO.
QUINDI E' COME SE NON AVESSIMO SCOPERTO ANCORA NULLA.
...SIGNOR KUDABE...
ASCOLTI...
IMPRESSIONANTE...
SEMBRA CHE RIUSCIATE A CAPIRE QUALUNQUE COSA IN ANTICIPO... COME DEI PROFETI...

DA PARTE MIA AVREI DA FARTI TANTE DOMANDE PERSONALI.

PER ESEMPIO, SU QUESTO TUO BOX, SUL VESTITO CHE INDOSSI ORA...
COSE DEL GENERE.
...
...C'E' QUALCHE PROBLEMA?
SE QUESTI ELEMENTI TI INFASTIDISCONO, E PER QUESTO PARLI MENO VOLENTIERI...
...CERCHERO' SUBITO UN RIMEDIO.
NO, SCUSAMI.
NON IMPORTA.
OH, MENO MALE!
DUNQUE, TORNANDO A NOI... A DIRE LA VERITA', NOI MEMBRI DEL CORPO DI GUARDIA, STIAMO CERCANDO DI TROVARE LA VIA PER LOTTARE CONGIUNTAMENTE CON VOI.
SE POSSIBILE, VORREI DISCUTERE CON TE SULLA QUESTIONE IN UN'ATMOSFERA AMICHEVOLE.

E' POSSIBILE LOTTARE INSIEME, VERO?
ESATTO.
IL NOSTRO RUOLO COME COMITATO VOLONTARIO DI VIGILANZA STA PROPRIO NEL RIMETTERE IN ORDINE DOPO LA CONFUSIONE CREATA IN PARABELLUM.
SE FOSSE POSSIBILE FARLO ELIMINANDO QUEL DEVASTATORE, I NOSTRI DUE OBIETTIVI DIVENTEREBBERO LO STESSO.
CONGIUNTAMENTE?
...
QUESTO E' SOLTANTO UNO DEI VARI ASPETTI DEL NOSTRO GRUPPO.
E CREDO CHE QUELLI DELLE ALTE SFERE NON ABBIANO LA MINIMA INTENZIONE DI LEGARE CON VOI.
BE'...
VOI FATE PARTE DI UN CLAN CHE ELIMINA ESCLUSIVAMENTE I DEVASTATORI DANDO LORO LA CACCIA... NON E' COSI'?
DI' UN PO'...
COSA CREDETE CHE SIAMO, NOI?
L'ULTIMA...?!
NONOSTANTE TU ABBIA ELIMINATO BEN VENTINOVE AVVERSARI?!
INOLTRE, IO SONO LA PROVERBIALE ULTIMA RUOTA DEL CARRO, PER CUI NON POSSO FARE NULLA DA SOLO.

BE'...
IO...
...NON RIESCO A CREDERE CHE UN FUORI-CLASSE COME TE SIA SOL-TANTO L'ULTIMA RUOTA DEL CARRO...
...MA ORA CHE TI VEDO IN MO-DO DIVERSO... ORA CHE NOTO LA SCARSA PAR-TECIPAZIONE IN QUELLO CHE FAI...
...HO COME L'IM-PRESSIONE CHE LE TUE PAROLE SIANO PIUTTOSTO VERE...
AH!
...
CHE?!
EHI!
G-GUAR-DA CHE NON L'HO DETTO CON CATTI-VERIA!
IO MI COM-PORTO SEMPRE COSI'!
IO SONO STATO PRATICA-MENTE LICENZIATO DAL MIO CLAN.
ECCO PERCHE' ADESSO POSSO PARLARE CON TE IN QUESTO MODO.
ANZI...
...TU HAI PERFET-TAMENTE RAGIO-NE!

AVANTI... CHIEDIMI PURE TUTTO QUELLO CHE VUOI SAPERE...
...
ALLORA... QUANTI SONO I COMPONENTI DELLA VOSTRA ORGANIZZAZIONE?
NON POTREI RIVELARLE UNA CIFRA PRECISA.
HM...
CHE NESSUNO ABBIA RICORDI NITIDI, IN MERITO.
DA QUANTO TEMPO SVOLGETE LE VOSTRE...
...ATTIVITA'?

ANCHE PERCHE' NON CREDO CHE AVREI MAI OTTENUTO UNA RISPOSTA SERIA, DATO IL CARATTERE DEL NOSTRO CLAN.
NON E' CHE NON LO SO. SAREBBE PIU' CORRETTO DIRE CHE NON HO MAI CHIE-STO UNA COSA DEL GENERE.
ESATTO.
SI TRATTA DI UNA SOCIETA' SEGRETA. PERCIO' HO PENSATO CHE UN'INFORMA-ZIONE SIMILE FOSSE RITE-NUTA TOP-SECRET.
IL CA-RATTERE DEL CLAN?
POTE-RE...?
IN CHE SENSO?
L'HO FATTO PERCHE' HO CAPITO UNA COSA. IL KUDABE HA UN PO-TERE...
...ENOR-ME.
MI MERAVI-GLIO CHE TU ABBIA VOLU-TO ENTRARE A FAR PARTE DI UN CLAN COSI' MISTE-RIOSO...
NO?
HA UN'IN-FLUENZA ESTREMA-MENTE PIU' VASTA...
...RISPET-TO AGLI ALTRI CLAN MINORI.

DOPOTUTTO, AVETE INDIVIDUATO COSI' PRESTO IL CACCIATORE...
...E L'AVETE CACCIATO VIA...
NON DOVREI FARE QUALCOSA IN SEGNO DI RINGRAZIAMENTO NEI VOSTRI CONFRONTI?
L'ELIMINAZIONE DEL DEVASTATORE... COM'E' SUCCESSO QUESTA VOLTA...
...E' SOLO UNA PARTE DELLE MOLTEPLICI ATTIVITA' DEL KUDABE.
NOI CI OCCUPIAMO DI OGNI LAVORO RICHIESTO DAI GM STIPULANDO UN CONTRATTO CON LORO IN SEGRETO.
GRAZIE AL FATTO CHE ESEGUIAMO IL NOSTRO LAVORO A REGOLA D'ARTE, IL BOARD PUO' RIACQUISTARE LE SUE FUNZIONI REGOLARI.
LA NOSTRA VERA RICOMPENSA E' LA SODDISFAZIONE DI AVER RAGGIUNTO L'OBIETTIVO.
LA NOSTRA E' UNA SPECIE DI ORGANIZZAZIONE DI VOLONTARI.
NON C'E' BISOGNO DI RINGRAZIARCI.
MA SE QUESTE ATTIVITA' SI BASANO SULLA BUONA VOLONTA' DI CHI LE COMPIE, PERCHE' E' NECESSARIO NASCONDERNE I RISULTATI?
BISOGNEREBBE RENDERE NOTO A TUTTI CHE C'E' QUALCUNO CHE AIUTA A...
DA QUESTO PUNTO DI VISTA, UN COMITATO VOLONTARIO DI VIGILANZA COME IL NOSTRO FUNZIONA NELLO STESSO MODO.

NO...
FORSE...
...VUOL DIRE...
CHE...
...LE RICHIESTE DEI GM NON SONO RAGIONEVOLI...
...E PER GUADAGNARSI LE GRAZIE DEI GM, IL VOSTRO CLAN E' DISPOSTO A FARE QUALUNQUE TIPO DI LAVORO...
E' QUESTO IL SIGNIFICATO?!
IN EFFETTI, SIAMO RIUSCITI A OTTENERE TANTA FIDUCIA...
...CHE CI VIENE AFFIDATA PERFINO LA LETTURA DI TUTTE LE REGISTRAZIONI!
E POI...
...NON E' CHE NON ABBIAMO RICEVUTO NESSUN COMPENSO...

...
...
LA SIGNORA MIPO...
...HA QUALCOSA DI MISTE-RIOSO.
SEMBRAVA COMPLE-TAMENTE INDIFFEREN-TE ALLA GESTIONE DI PARABEL-LUM...
...E AFFI-DAVA TO-TALMENTE L'AMMINI-STRAZIONE EFFETTIVA AL SIGNOR CLOG.
FINORA CREDEVAMO DI AVERLA SOSTENUTA LAVORANDO ALLE DIPEN-DENZE DEL SIGNOR CLOG...
...MA...
SE AVESSE TENUTO LE RE-DINI STRETTE IN PUGNO, AVREBBE POTUTO TRAN-QUILLAMENTE PRE-VENIRE LA CON-FUSIONE CREATA DAL DEVASTA-TORE E DAI CACCIATORI DI TAGLIE...

TUM TUM
THUM
...CHISSA' CHE DIAVOLO STA TRAMANDO...
...QUELLA DONNA?!
"QUELLA DONNA"?
EHI...
NON POTEVA ESPRIMERE ALMENO LA SUA GRATITUDINE?!
CI HA SEMPRE FATTO SGOBBARE DURAMENTE...
A ME NON IMPORTA NULLA...
...MA IN CASO DI NECESSITA' NON ESITA A COMPLOTTARE CON GENTE DI DUBBIA PROVENIENZA COME VOI!
MA CHE...?
EH!
NO, NON M'IMPORTA DI RICEVERE BELLE PAROLE DI RINGRAZIAMENTO...
...MA...

COSI', IL SIGNOR CLOG NON POTRA' MAI...
...SEN-TIRSI...
...RIPA-GATO.

MA...
...CO-SI'...
GRAB

...
AH!
SCU-SA...
...PER CASO TI HO APPENA DEFINITO "UNO DI DUBBIE ORIGINI"?
OH...
BE'...
COMUN-QUE...
...ORA ANCH'IO HO CAPITO MEGLIO LA SITUAZIO-NE.

...

AL VOSTRO LIVELLO, OVVERO COME MEMBRI DEL CORPO DI GUARDIA, NESSUNO DESIDERA VERAMENTE COLLABORARE CON IL KUDABE.
TUTTAVIA, VISTO CHE SEI VENUTA A NEGOZIARE CON ME, IMMAGINO CHE SIA STATO QUALCUNO IN ALTO A DARTI LE DIRETTIVE...
FORSE LO STESSO CLOG, IL CAPO DEL CLAN NERO.
ANCH'IO NON HO ALCUNA INTENZIONE DI RIVELARTI LE CLAUSOLE DEL CONTRATTO STIPULATO CON IL GM.
ANCHE SE MI LICENZIERO', DOVRO' RISPETTARE ALMENO IL MINIMO DOVERE MORALE.
NON DEVI FORZARE LA MANO SOLO PERCHE' SI TRATTA DI UN ORDINE IMPARTITO DALL'ALTO.
IN REALTA' NON VORRESTI MAI ALLEARTI CON DEI TIPI SOSPETTI COME NOI, GIUSTO?
...
NON CREDO CHE CONTINUARE QUESTA DISCUSSIONE PORTERA' QUALCOSA DI UTILE A NESSUNO DI NOI DUE.
ORA...
...CHIUDIAMOLA QUI.

JOEL!

...VORRESTI ENTRARE A FAR PARTE DEL CORPO DI GUARDIA?

E' QUESTO IL MOTIVO...

...PER CUI FACCIO QUESTO SERVIZIO! LAVORO PER LUI, E ORA SONO QUI PER AIUTARLO!

SE SVOLGEVI IL LAVORO PER UN CLAN, SIGNIFICA CHE VOLEVI RENDERTI UTILE A QUALCUNO, NON E' COSI'?

POCO FA TI HO SALVATO IO DALLE GRINFIE DEI CACCIATORI DI TAGLIE!

POTRESTI SENTIRTI ALMENO UN PO' IN DEBITO VERSO DI ME!

ASCOLTAMI!

EHI!

...

CHE?!

SOLO PER UN PO'...
...MA DOVRESTI LAVORARE PER ME!
NON VA BENE COSI'?
ALLORA?

NON ESISTE ALCUN...
...OBIETTIVO PRECISO.
SPECIALMENTE PER CHI STA SUI GRADINI PIU' BASSI.
COSA INTENDI DIRE?
MA CHI STA LEGGERMENTE PIU' IN ALTO INIZIA A CREDERE CHE LORO STIANO LAVORANDO PER IL BENE PUBBLICO.
ADDOSSANDO LA RESPONSABILITA' A QUELLI DEI GRADINI ANCORA PIU' ALTI, PUR PROVANDO DIFFIDENZA...
...CERCANO DI TROVARE LA RAGIONE PER CUI CONTINUARE A LAVORARE.
LORO SI DIVERTONO SOLO PER IL FATTO DI POTER FARE PARTE DI UNA SOCIETA' SEGRETA.
PERCIO' NON CHIEDONO NEMMENO UNA SPIEGAZIONE SUL LAVORO A LORO ASSEGNATO.
PARLI IN MANIERA AMBIGUA.
COSA INTENDI, ESATTAMENTE?
NON CAPISCI?
ALLORA CITERO' UN ESEMPIO PIU' CONCRETO.

INIZIA A VERIFICARSI UNA CONNESSIONE CONTINUA DA PARTE DI UN GRUPPO **STRANIERO** A UN CERTO BOARD.
SI TRATTA DI UNA PRESENZA SECCANTE, PERCHE' NON CAPISCONO LA LINGUA E NESSUNO SA COSA POSSANO COMBINARE.
CERTO, SI POTREBBE ESCLUDERLI, MA NON FINCHE' NON SUCCEDE QUALCOSA DI **GRAVE.**
E' NECESSARIA UNA RAGIONE **VALIDA** PER PROIBIRE LORO DI CONNETTERSI AL BOARD, ALTRIMENTI C'E' IL RISCHIO DI ESSERE ETICHETTATI COME **DISCRIMINATORI.**
MA UN BEL GIORNO ARRIVA UN GRUPPO AGGRESSIVO, CHE DOPO AVER STERMINATO ALL'IMPROVVISO TUTTI GLI STRANIERI, SPARISCE.
RISPONDI, CLOG.
SU.
CHE FORTUNATA COINCIDENZA, NON TROVI?
PERCHE' PENSI CHE SIA CAPITATA?
...

E' SEMPLICE.

IL GM DI QUEL BOARD HA PREGATO IL GRANDE KUDABE.

FINCHE' NON RIUSCIRANNO A OTTENERE IL DIRITTO DI LEGGERE OGNI REGISTRAZIONE, ACCATTIVANDOSI LE SIMPATIE DI TUTTI I GM ESISTENTI IN QUESTO MONDO...

...CONTINUERANNO A LAVORARE SENZA SOSTA.

CHE TEMPISMO.

SEI CAPITATO PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO. HO CATTURATO UN INVOLUCRO CON L'INTENZIONE DI USARLO DA ARREDAMENTO.

...

QUELLI HANNO UN PROGETTO GRANDIOSO...

VOGLIONO CREARE UN **MOTORE DI RICERCA** COLLEGANDO LE REGISTRAZIONI DI TUTTI I BOARD.

IN QUESTO MODO CREDONO DI RIUSCIRE A MANTENERE L'ORDINE DEI BOARD RIMANENDO DIETRO LE QUINTE.

COMUNQUE SIA, GLI INTERMEDI LAVORANO DAVVERO SODO.

TIRAR FUORI INFORMAZIONI PERSONALI DALLE REGISTRAZIONI DELLE CONVERSAZIONI E' UN LAVORO CHE RICHIEDE PAZIENZA E PERSEVERANZA.

GLI INTERMEDI? A CHI TI RIFERISCI?

GIA'.

VUOI RIDERE?

IN EFFETTI, GRAZIE AL LORO OPERATO SEMBRA CHE L'IDENTITA' DEL CACCIATORE IN QUESTIONE SIA STATA SCOPERTA, ALMENO FINO A UN CERTO PUNTO.

!

TRANQUILLO, CLOG...

PARE CHE NON SI TRATTI DELLA PERSONA DI CUI SOSPETTAVATE TU E IL GM.

LI CHIAMO COSI' PERCHE' LORO **CREDONO** DI AVERE UNA POSIZIONE MEDIANA, ALL'INTERNO DELL'ORGANIZZAZIONE.

MA IN REALTA', **NON ESISTONO** PERSONE PIU' ALTE IN GRADO DI LORO.

ECCO.
DA' UN'OC-CHIATA.
...
COS'E'?
IL MIO HOBBY E' COLLEZIONA-RE QUESTE COSE COME OGGETTI D'ARTE.
QUESTO E' UN CAC-CIATORE APPARSO SEI MESI FA.

!
MA, CONTINUANDO LA MIA COLLEZIONE, MI SONO ACCORTO DI UNA COSA...
NON SARA' MICA...?
GIA'.
QUANDO CERCO IL KUDABE, TROVO UN CACCIATORE.
...E VICEVERSA. CURIOSO, NON TROVI?
...
UN KUDABE...
ANCHE QUESTO E' UN CACCIATORE?
MOLTO SPESSO VENGONO TROVATI NELLO STESSO MOMENTO.
CI STAI ARRIVANDO?
TORNIAMO ALLA SOCIETA' SEGRETA.

ANCHE LORO, GIA' SODDISFATTI PER IL FATTO DI OCCUPARSI DI UNA MISSIONE SEGRETA, NON PENSANO MINIMAMENTE A QUALI SEZIONI SONO COLLEGATI, E IN CHE MODO.
QUELLO DEL CACCIATORE NON E' UN NOME PROPRIO.
SEMBRA QUASI CHE SI DIVERTANO A MIGLIORARE LE PROPRIE ABILITA' COMPETENDO TRA SEZIONI IN CONTRASTO.
E' UNA SPECIE DI PAROLA D'ORDINE D'ATTACCO, USATA PER FAR MUOVERE UNA SEZIONE INDIPENDENTE.

QUESTO VALE PURE PER GLI INTERMEDI.
ANCHE CHI PROVOCA APPOSTA CONFUSIONE A SCOPO DI TRARNE PROFITTO, OFFRENDOSI POI DI SISTEMARE LE COSE, E' INTERESSATO SOLTANTO AD AUMENTARE IL LIVELLO DELLA PROPRIA ABILITA'.
SE VUOI VERAMENTE DIFENDERE PARABELLUM...
...DEVI STARE ATTENTO, CLOG.
QUELLI SI SCINDONO SEMPRE...
...E PRIMA O POI PERDONO IL CONTROLLO.

Yukinobu Hoshino

MOON LOST

CAPITOLO 15

in collaborazione con

Takanobu Nishiyama

C'E' QUAL-
CUNO?! CAPITANO STARION!

JAN...

I FRAMMENTI DI UNA BOMBA A MANO GLI SI SONO CONFICCATI SUI FIANCHI... HO BLOCCATO IN QUALCHE MODO L'EMORRAGIA...

PORTIAMOLO SULL'HARMONIA E MEDICHIAMOLO...

IO SONO IL CAPITANO... NON SCENDERO' DALLA CADMUS QUALUNQUE COSA ACCADA...

ZIP
...OLTRE A JAN, ANCHE MAIKA E' STATA SCARA-VENTATA FUORI.
E POI E' TOCCATO A KIRA E IAN... IN UN ATTIMO QUATTRO PERSONE SONO MORTE...
LA MAGGIOR PAR-TE DELLO SPOSTA-MENTO D'ARIA DOVUTO ALL'ESPLOSIONE E' STATO RISUCCHIATO ALL'ESTERNO, PER CUI ABBIAMO POTUTO LIMI-TARE I DANNI AL MINI-MO. SEMBRA CHE IL 70% DEL SISTEMA SIA IN QUALCHE MODO FUNZIONANTE...

IL JUPITRON E' COMUNQUE RIMASTO ILLESO... L'HARMONIA DOVREBBE ESSERE DOTATA DI UN'ANTENNA A SCANSIONE DI FASE DI RISERVA, GIUSTO?
IN ALTRE PAROLE E' POSSIBILE CAMBIARE DI NUOVO L'ORBITA DI EUROPA.

IL FATTO E' CHE...
...L'ANTENNA RECUPERATA ERA RIDOTTA A PEZZI A CAUSA DEI NANO-ROBOT. E' STATA OPERA DI JACOBSEN.

PER GIUNTA, AI RAILGUN DI RICAMBIO CHE ABBIAMO PORTATO DALLA TERRA, SONO STATI SOTTRATTI DEI PEZZI...
IL JUPITRON NON POTRA' CONTINUARE A LUNGO LE EMISSIONI...

IMMAGINAVO CHE LA SITUAZIONE FOSSE PIU' O MENO QUESTA...

COMUNQUE, PER IL MOMENTO L'IMPORTANTE E' RAGGIUNGERE EUROPA.
AGGANCIAMO LA CADMUS E L'HARMONIA AL JUPITRON, QUINDI VOLIAMO A TUTTA VELOCITA' UNENDO LA SPINTA DI DUE VEICOLI...

AL RESTO CI PENSERA' IL DOTTOR FROST...

PROVERO' A FARE I CALCOLI SULLA SUA POSSIBILE ORBITA...

TORNIAMO AL JUPITRON!

445785
271632
I PRIMI BERSAGLI SONO GLI ASTEROIDI 445785 E 271632!
SPAREREMO A ENTRAMBI I NANO-BLACK HOLE, E QUANDO EUROPA PASSERA' SUL PROLUNGAMENTO DELLA LINEA CHE LI COLLEGA, FAREMO SI' CHE L'EFFETTO DELLA FORZA GRAVITAZIONALE DIVENTI IL MASSIMO...
ANCHE UN ALTRO ASTEROIDE SI TRASFORMERA' IN UN BLACK HOLE E FUNGERA' DA ANTENNA A SCANSIONE DI FASE...?
LO USEREMO COME AMPLIFICATORE. IL PRINCIPIO E' LO STESSO, ANCHE SE IL RENDIMENTO SARA' NETTAMENTE INFERIORE...

BASTERA' RIPETERE L'OPERAZIONE, MONITORANDO L'INFLUENZA CHE SUBIRA' L'ORBITA DI EUROPA, MA...

ABBIAMO RAGGIUNTO EUROPA! BERSAGLI IN AVVICINA-MENTO!
SPARIAMO I NANO-BLACK HOLE ALL'A-STEROIDE 445785!
BOOOOOOO
BOOOOOO

VUMMM

VUMMM

CAMBIARE BERSAGLIO! ORA MIRATE AL 271632... SPARATE!

VUMMM

UNA VIRATA! IL BERSAGLIO E' PASSATO!

ROAAR

MA... NON HA ANCORA EFFETTUATO UNO SPOSTAMENTO TALE DA POTERLO MISURARE!

L'ORBITA DI EUROPA STA CAMBIANDO!

I PROSSIMI BERSAGLI SONO GLI ASTEROIDI 300414 E 308882!

FA' ATTENZIONE, JUDITH... QUEST'AREA E' DISSEMINATA DI ROCCE MINUSCOLE...

HARMONIA, MI PRENDO IL COMANDO DEI REATTORI DI CONTROLLO!

RICEVUTO!

NON C'E' BISOGNO DI PREOCCUPARSI... E' COME MANOVRARE UN'ENORME RUOTA DI TIMONE...

NE STA ARRIVANDO UN'ALTRA! GIRA A SINISTRA!

TNUMM

DUN!
MOON LOST - CONTINUA

*TRA VIRGOLETTE <> SI PARLA IN INGLESE. KB

DAMMI UNA MANO!

QUEL-LO...
TA-RASQUE... ERA SOTTO IL NOSTRO CONTROL-LO.
MA QUANDO CI SIAMO FERMATI A HIGASHI IWAKUNI E' FUG-GITO.

PARE PROPRIO CHE LE NOSTRE FORZE ABBIA-NO INTENZIONE DI UCCIDERLO A FUCILATE SENZA ALCUNA ESITAZIONE.
E' NATURALE, VISTO CHE NON E' POSSIBILE CONTINUARE A BLOCCARE PER SEMPRE L'IN-TERA CITTA', PER UN'AS-SURDITA' DEL GENERE...

VOGLIO RECUPE-RARE TARASQUE COMPLE-TAMENTE ILLESO.

TU PUOI PERCEPIRE DOVE SI TROVA ORA, VERO?

SE RIUSCI-REMO A PRENDERLO PRIMA DEL-LE FORZE AMERI-CANE...
...TI LASCERO' ANDARE.

IO NON HO PAURA DI TE.
POTREI FUGGIRE IN QUALSIASI MOMENTO.
...MA COMUNQUE...
...TI AIUTERO'.
LO FARO' PERCHE' C'E' QUALCOSA CHE MI PREOCCUPA, IN QUEL RAGAZZO.

WROOOOM

SKREE

BEN...

EHI, NORIO!
DAMMI UNA MANO!

ALLO-
RA? CI
RIESCI?

DICI
LA VE-
RITA'?
NON
CAPISCO
DOVE SI
TROVI...
...ADES-
SO...

NO.
NON E'
POSSIBILE
CHE SIA
ANDATO
VERSO IL
MARE,
PASSANDO
PER IL
FIUME?

GURGLE
PER-
CHE'...?

NON SI
ALLONTA-
NERA' DA
QUESTA
CITTA'.

PERCHE'
NON CI
PROCURIA-
MO QUAL-
COSA DA
MANGIA-
RE?

PRENDI.
STIAMO COMMETTENDO UN FURTO.
NON LO MANGI?
ORA MANGIA.
IN OGNI CASO, DOMANI SARA' SCADUTO, E NON POTRANNO PIU' VENDERLO.
RIP

AHMM...

GNAM
GNAM

LO SAI CHE STAMATTINA C'E' STATO UN INCIDENTE STRADALE DA QUESTE PARTI?
SONO STATI INVESTITI DEI BAMBINI.

NON LO SAPEVO.
CHUP
CHUP

QUINDI NON SAI CHE FINE HANNO FATTO QUEI BAMBINI?
CAPISCO.

CHE COSA C'ENTRA QUESTO?
NON IMPORTA.

DA QUANTO TEMPO E' CON TE, QUEL CO-SO?
FRA POCO SARA' UN ANNO...

C'E' UNA GRANDE DIFFERENZA TRA LUI E TARASQUE.

SEMBRA CHE IL SUO ASPETTO RIFLETTA IL TUO STATO D'ANIMO.
ALLORA COSA RAPPRE-SENTEREB-BE QUEL-LO?
INTENDI TARAS-QUE?

*ESPRESSIONE GERGALE USATA IN MEDICINA PER INDICARE I PAZIENTI COLLEGATI A UN GRANDE NUMERO DI TUBI E SENSORI. KB

HAI MANGIATO A SUFFICIENZA?
UH? BE'... SÌ.

MUOVIAMOCI, ALLORA.
CERCHIAMO TARASQUE.

E TU? HAI DATO UN NOME AL TUO?

COSA STAI FACENDO?

IMMAGINO CHE I TUOI GENITORI SIANO PERSONE DAVVERO RISPETTABILI.

ANDIAMO.

SLAP

DRIIIIIN

CASA TAMAI. ORA SIAMO ASSENTI.
LASCIATE UN MESSAGGIO DOPO IL SEGNALE ACUSTICO.

PUFF
DRIIIIN

CASA TAMAI!
P-PRONTO?!
TLACK

...A TSURUMARU.
SEI KOGA... QUELLO CHE VIVE INSIEME...
OH...

AH, BE'... SE STA INSIEME A TSURUMARU...
DIMMI... SHIINA E' CON VOI?

SI'...
BENE...
TI SALUTO...

AHIO!
PORC...

...UNA COSA DEL GE- NERE?
SIGH
PERCHE' PRO- PRIO IO FACCIO...

dopo
Il grande sogno di
Maya
Suzue Miuchi
Best Works
da aprile in libreria
Best
Works
www.starcomics.com

...PERCHE' AVEVAMO DECISO DI TENERLO SEGRETO NON SOLO AL SIGNOR MADARAME, MA SOPRATTUTTO A TE, SAKI!

SOPRATTUTTO A ME?!

OTAKU CLUB - CONTINUA

NON SO COME SPIEGARTELO, MA... BE', TANAKA AVEVA RACCONTATO...
...TUTTO A KUGAYAMA, NON E' COSI'? PERCIO'... BE', ECCO...
IL FATTO CHE NON HA DETTO NULLA A ME, MI E' SEMBRATO UN PO'... ECCO...

OH, IN ALTRE PAROLE, TI SENTI TRADITO DA UN AMICO?
ZAC
UGH!
SAKI!

BE', E' UNA SCEMENZA.
NON TE L'HA DETTO PERCHE' SAPEVA CHE SE TE L'AVESSE RIVELATO NON SAREBBE SUCCESSO NULLA DI POSITIVO.
PER ESEMPIO, AVRESTI POTUTO DIVULGARE LA NOTIZIA SENZA UN MINIMO DI DELICATEZZA, OPPURE LO AVRESTI PRESO IN GIRO...
TENERE IL MUSO CON LUI IN QUESTO MODO E' UN COMPORTAMENTO DA EGOISTA!
VERAMENTE... NON CREDO CHE AVREI FATTO UNA COSA DEL GENERE...

HAI RAGIONE...
...MA SOLO IN PARTE...

HAI L'ARIA DI UNO IMBRONCIATO.
UAGH!

ALLE ELEMENTARI C'ERA UN TIPO...
...CHE IGNORAVA QUELLI CHE AVEVANO LE LACRIME AGLI OCCHI.
...VERAMENTE?

CHE COS'HAI? NON MI CONVINCE IL TUO COMPORTAMENTO.
E' COLPA MIA?
M-MA NO... NON E' AFFATTO COSI'!
BE'... NON E' UN PROBLEMA GRAVE...

ECCO...

COSA STAI FA-CENDO LI'?
UH?! AH... ECCO... STO SOL-TANTO GUARDAN-DO IL CORTILE...

CAPI-SCO...

BE', NOI STIAMO AN-DANDO ALLA SEDE.
CIAO.
AN-DIAMO.
SI'... CIAO...

ACCI-DENTI... TANAKA E' DAVVERO VERGO-GNOSO...
BE', E' VERO CHE QUESTO ATTEGGIA-MENTO MI FA INNER-VOSIRE...
UH?
...PERO' E' NORMALE... IN FONDO CI SIAMO MES-SI INSIEME SOLO DA POCO...
NON CRE-DI?
...MA NON DIRLO A NESSU-NO!

TE LO GIU-RO.
VE-RA-MEN-TE?
...E LA MODA E' OVUN-QUE, AN-CHE NEI DOLCI!
RICORDI QUELLA PASTICCE-RIA? PRIMA CI ANDAVA-NO TUTTI, MENTRE OGGI...

UH?

BE', COMUNQUE, CONGRATULAZIONI! E' PROPRIO ADATTO A TE!
...ANCHE PER LA QUESTIONE DEL COSPLAY!
CREDO SIA MOLTO BELLO POTER CONDIVIDERE LE STESSE PASSIONI.
TI RINGRAZIO.

MA... DAVVERO NON L'AVETE FATTO IN COSPLAY?
...ANCORA QUESTA DOMANDA?!
ECCO, VEDI... ERO SICURA CHE L'AVESTE FATTO, E COSI'...

SEMMAI, IL VERO PROBLEMA...
...STA DA TUTTA UN'ALTRA PARTE.

CO-SA?!
COME SAREBBE A DIRE?! NON PUO' ESSERE VERO! DOPO AVERTI FATTO ASPETTARE COSI' TANTO, ORA CHE SI E' FINALMENTE MESSO CON TE, AVREBBE DOVUTO ANDARE SUBITO FINO IN FONDO! UNA COPPIA DI UNIVERSITARI NON PUO' VIVERE SOLO QUESTO TIPO DI RAPPORTO! MA NON SEI FURIBONDA?! IO LO SONO PER TE!
SAKI, NON ALZARE LA VOCE...
PURTROPPO E' COSI', NON POSSO FARCI NIENTE...

MALEDETTO TANAKA...

BLA BLA
BLA BLA
BLA

CIAO!
OH, CIAO!

SCUSAMI PER COME MI SONO COMPORTATA L'ALTRO GIORNO.
OH...
...NON PREOCCUPARTI, NON CE L'HO CON TE.

LO SO BENE COME SEI FATTA, SAKI!
AH... QUINDI SEI ANCORA UN PO' ARRABBIATA...

MADARAME NON VI SEMBRAVA IMBRONCIATO?
NON NE AVRO' COMBINATA UN'ALTRA, A ROTAZIONE?
NON CREDO CHE TU ABBIA FATTO QUALCOSA DI GRAVE...

OH, CIELO! NON E' CHE...
...MAGARI ONO PIACEVA ANCHE A LUI?!
NON CREDO PROPRIO.

NIENTE... MI E' SOLO VENUTO IN MENTE UN IMPEGNO CHE AVEVO...
COME?!
BE', NON IMPORTA. PER OGGI ME NE VADO VIA IO!

INOLTRE, SE I TERMINI DELLA SCOMMESSA FOSSERO STATI QUESTI, IO AVREI PERSO APPOSTA!
UFF...

CHI PERDEVA AVREBBE DOVUTO LASCIARE IL GENSHIKEN, GIUSTO?
NON ABBIAMO MAI DECISO UNA COSA DEL GENERE!
E DAI, STAVO SCHERZANDO! NON PRENDERTELA COSI'!

CIAO!

KLUNK

DICO SUL SERIO... HO UN IMPEGNO!
CHE C'E'? NON VOLEVO FARE IL PROVOCATORE... SCUSA...
FIGURATI... SE HAI VERAMENTE UN IMPEGNO...

...

OH, SI'... LO SO.
S-SAPEVO CHE SI ERANO M-MESSI INSIEME...

COSA?! VERAMENTE?! E COME?!
B-BE', T-TANAKA ME L'HA DETTO DI P-PERSONA...

...
AH, HO CAPITO!
SICCHE' TI HANNO IMPOSTO IL SILENZIO?!

...
N-NON E' COSI'... C-COMUNQUE, UNA CONFIDENZA E' UNA C-CONFIDENZA...
OH, CHE SANTO!

BE', COMUNQUE QUESTA SCOMMESSA L'HO VINTA IO!
IO NON HO FATTO ALCUNA SCOMMESSA!
TE LA SEI DETTA E FATTA DA SOLA!
OH, L'HAI GIA' DIMENTICATA?

...TANAKA CI HA CHIESTO SCUSA.
SEMBRA CHE ABBIAMO PROVOCATO LA SUA IRA. L'ARGOMENTO DEL COSPLAY NON ERA OPPORTUNO...

CHAK
AAH!
OH, SEI TU, KUGAPI?!

MA IO VI HO SOLTANTO CHIESTO SE L'AVETE GIA' FATTO, SENZA PRECISARE CHE CO-SA...
GRRRRR
AH AH...
...IRRI-SPETTO-SA...?
SE OGGI LA VOSTRA INTENZIONE E' QUELLA DI PARLARE SOLO DI QUESTO AR-GOMENTO, IO ME NE VADO.
EHI, MA CHE...? TI SEI ARRAB-BIATA?
EHI, ONO!
BE'...
ALLO-RA...
...SCU-SA-TEMI... ALLA PROS-SIMA!
KLUNK

L'AVETE GIA' FATTO IN COSTUME?

TEMEVO CHE QUESTA DOMANDA SAREBBE ARRIVATA...

BE', NOI NON FAREMMO MAI UNA COSA COSI' IRRISPETTOSA DEI PERSONAGGI CHE AMIAMO!

GIÀ GIÀ

BE'... CI SIAMO MESSI INSIEME NEL VERO SENSO DELLA PAROLA...
...FORSE DALL'INIZIO DI QUEST'ANNO.

COSA?! DA POCHISSIMO!
VEDI? E' COME DICEVO IO!

CHE CAVOLO HAI FATTO FINORA, TANAKA? VERGOGNATI! L'HAI FATTA ASPETTARE TANTO?!
BE', ECCO... AH AH...
SI', MI VERGOGNO...

MMM...

...E QUALI SONO STATE LE PAROLE PER LA PROPOSTA DI MATRIMONIO?
M-MA NON SIAMO A QUEL PUNTO...

COS'HAI PROVATO IN QUEL MOMENTO?
I-IO... CIOE'... ECCO...

E ORA, UNA DOMANDA CHE SICURAMENTE IL NOSTRO PUBBLICO SI STA PONENDO, SENZA AVERE IL CORAGGIO DI AMMETTERLO...
SEMBTA UNA CRONISTA VERA...

E PER GIUNTA, HA RISPOSTO TANAKA... UN VERO UOMO! ACCIDENTI!

WOW! LI AVETE VISTI?! SI SONO INTESI SOLO CON UNO SGUARDO! CHE INVIDIA!

TUTTO SOMMATO... DEVO AMMETTERE CHE LO IMMAGINAVO... IN FONDO, E' NATURALE!

P-PERCHE' L'HAI FATTO...?
COME? MA... NON VOLEVI CHIEDERGLIELO TU?
POSSIBILE CHE KOSAKA LO FACCIA **APPOSTA**, PUR SAPENDO DEL NOSTRO IMBARAZZO...?
...

GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON C'E' PIU' NIENTE DA FARE...
ORMAI GLIEL'HA DETTO!
SIGH.

DUNQUE, COME STANNO LE COSE?!
KASUKABE SEMBRA DIVERTIRSI...

SENTITE UN PO'...
INSOMMA, RAGAZZI... VOLEVO CHIEDERVI...

...
...SI'?

ACCIDENTI! E' DIFFICILE CHIEDERGLIELO FACCIA A FACCIA!
STO INCOMINCIANDO A SUDARE!
...
TE L'AVEVO DETTO!

HO COME L'IMPRESSIONE CHE NON CI SIA BISOGNO DI SAPERLO. ANZI, FORSE E' MEGLIO NON SAPERLO. NON PENSATE ANCHE VOI?
SI', FORSE ALMENO PER OGGI E' MEGLIO EVITA...

TANAKA! ONO!
...VI SIETE MESSI INSIEME?

CIAO A TUTTI...
AVEVATE BISOGNO DI ME?
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE SAREBBERO ARRIVATI INSIEME COSI', SENZA NESSUN TIMORE...
VE L'AVEVO DETTO! ULTIMAMENTE CAPITANO SPESSO SITUAZIONI COME QUESTA!
COSA...?
CHE...?

E VA BENE, HO CAPITO! CHIEDIAMO DIRETTAMENTE A LORO DUE!

FACCIAMOLO OGGI STESSO, COSI' SAPREMO COME STANNO LE COSE! FARO' IO LA CRONISTA DEL PROGRAMMA DI PETTEGOLEZZI!

CO-S...?!

CHIARIRO' LA SITUAZIONE!

MA... DICI SUL SERIO? NON CE N'E' BISOGNO...

NON TE NE PENTIRAI! AH AH AH!

DAVVERO?

VEDI? SE SI COMPORTASSERO IN MANIERA PIU' DISINVOLTA COME LORO, ANCHE IL PIU' STUPIDO DEL MONDO LO CAPIREBBE!
UH?!
DI COSA STATE PARLANDO?

AH, HO CAPITO?
BE', SAPPIATE CHE IO MI COMPORTO NEI LORO CONFRONTI COME SE SI FREQUENTASSERO GIA' DA TEMPO.
PERCHE', NON E' COSI'?!

NON CREDO CHE SI DEBBA GIUDICARE IL LORO RAPPORTO SOLO DA QUESTI ELEMENTI.
NON FACCIAMO PARTE DI UN PROGRAMMA DI PETTEGOLEZZI, NO?

MA COL FATTO CHE HANNO TANTI GUSTI IN COMUNE, E' NORMALE CHE SI METTANO INSIEME!
ANZI, MI SEMBREREBBE STRANO SE NON LO FACESSERO!
UGH!

BE'...
...D'ALTRA PARTE QUESTO GENERE DI STRANEZZE E' PROPRIO DA VOI!
EHI!

BE', NON MI SEMBRA IL MODO GIUSTO DI ESPRIMERSI. NON SIAMO MICA LA REDAZIONE DI UN GIORNALE SCANDALISTICO...
E POI, SONO SEMPRE ANDATI INSIEME A FARE QUALCHE ACQUISTO...

E' SCORTESE PARLARE SOLO IN BASE A QUALCHE SUPPOSIZIONE.
SI'... HAI RAGIONE...

...MA ULTIMAMENTE...
CHAK

SMACK

EHI, FA UN BEL FREDDO, OGGI!
...COS'AVETE, VOI DUE?

S-SONO VENUTO SOLO A FARE DUE PASSI...
DUE PASSI? TU?!
AH AH! NOI STAVAMO ANDANDO A MANGIARE UN BOCCONE. VIENI CON NOI?
AH, N-NO... HO FATTO COLAZIONE TARDI, OGGI...

MA CHE...?
...

EHI, ASPETTA UN MOMENTO!
VA BENE.

DEVO PASSARE IN UN NEGOZIO, SCUSATE.
OK, CIAO!

E' ANDATA PROPRIO COSI'.

COSA NE PENSI?
SECONDO TE QUEI DUE SI SONO MESSI INSIEME?
MMM...?

SASAHARA! SEI SOLO?! E' RARO PER TE!

AKIHABARA, IL QUARTIERE "ELETTRICO" DI TOKYO.

SEI VENUTO A FARE QUALCHE ACQUISTO SEGRETO...?

N-NO...

現視研
ATTV
Kio Shimoku
OTAKU CLUB
SPACE
CHANNEL 2

MOKKE - CONTINUA

NON TROVI ANCHE TU?
SI'...

A VOLTE CAPITANO PICCOLI PIACERI INA-SPETTATI COME QUE-STO...
BISOGNA COGLIERLI AL VOLO, QUAN-DO ARRIVANO, E GODERSELI SENZA RI-SERVE!

ASCOL-TA, MIZUKI...

NON DEVI PREOC-CUPARTI TROPPO. FREQUENTI ANCORA LE ELE-MENTARI...
...PERCIO' HAI TUTTO IL TEMPO CHE VUOI, PER CER-CARE DI GUARIRE.

E IO TI DARO' TUTTO IL MIO APPOGGIO, PERCHE' TU POSSA RIUSCIR-CI!
FORZA!

COME SI STA BENE...

HO PAURA CHE KEIKO SI SIA STANCATA DI ME, OGGI... LE HO FATTO PASSARE UNA DI QUELLE GIORNATE...

PROBA-BILMENTE NON VORRA' PIU'...

DAI, NON ESSERE COSI' GIU' DI MORALE, MIZUKI!
QUANDO SI HANNO PROBLEMI DI SA-LUTE...
...BI-SOGNA ARMARSI DI UN PO' DI PA-ZIENZA!

PIUTTO-STO... GUARDA CHE BEL PANORA-MA!
TI VA DI FERMARCI UN ATTIMO E SCENDERE DALLA MAC-CHINA PER GODERCELO?

FORSE OGGI TI SEI STRAPAZZATA UN PO' TROPPO...
DOVEVO ANDARCI PIU' CAUTA...

COSA?!
OH, NO, NON E' AFFATTO COSI'...
VERAMENTE?

SCUSAMI.
LA PROSSIMA VOLTA USCIREMO INSIEME SOLO QUANDO TI SENTIRAI VERAMENTE IN FORMA!

FLOP
FLOP
FLOP
AHIO!
BASH

BASH
UH!
BASH
BASH
OHI!
AHI!
BASH
BASH

RUSSSSSSSSH

GRAB
OD-
DIO!
MI-
ZUKI!

UGH...
ORA
RIESCO
A MUO-
VERMI...
RATTLE

KEI-
KO...
SCU-
SAMI...

SEI TUTTA SUDATA! TI SENTI BENE?!
...

CHE RABBIA!
ALLA FINE, E' PROPRIO COME TEMEVO...

PER QUANTO SIA SGRADEVOLE E FASTIDIOSO...
...HO ANCORA BISOGNO DI QUEL...

SWISH

SCIAFF
AH!

SWISH

SHRR
SHRR

WHUMP
CO-
SA?!

SO-
NO...
...PA-
RALIZ-
ZATA...

EHI...
MIZU-
KI?!

UGH...
KEI-
KO...

PER QUANTO POSSA ESSERE PERICO-LOSO...
...NON MI PUO' IMPEDIRE DI FARE QUALSIASI COSA!

IO...
...NON VOGLIO TOR-NARE GIA' A CASA.

GRUNT...

HANF
HANF

E' FAT-TA...

ORA...
ORA BASTA...

MIZU-
KI?
...
VUOI
TORNARE IN
MACCHINA,
DOPO AVER
FINITO DI
MANGIARE
LA GRA-
NITA?

THUMP
NON E'
AFFATTO
COSI'!
OH, NO,
KEIKO!
ANZI,
NON
VOGLIO
TORNARE
A CASA
ORA!

MI
SEMBRA
CHE NON
TI SENTA
MOLTO
BENE...
COS...?!

ANZI, SAI
CHE TI DICO?
VOGLIO ASSO-
LUTAMENTE
TORNARE ALLA
MONTAGNETTA
DELLA FON-
TANA!
RIMANI
PURE A
RIPOSARTI
QUI,
KEIKO!
TI
DISPIA-
CE?

...MI-
ZUKI?

MA
CHE...?

AAAH!

UF-FAAA!

CRUSH CRUSH

GRUNT

CHE ROTTU-RA...
MUMBLE MUMBLE
COSI' E' ESATTAMENTE COME SE FOSSI POS-SEDUTA!

C'E' GENTE CHE BEVE L'ACQUA! ALLORA E' UNA FONTANELLA VERA!
A QUANTO PARE...

VOGLIO ANDARCI!
FA' ATTENZIONE!

UH!
GRAB
STOP

AH!
SKRIP

AH!
THUD

T-TUTTO BENE, MIZUKI?
GRR...

AVRA' SCACCIATO VIA QUALCHE SPIRITO...?
M-MI E' SICURAMENTE D'AIUTO... MA POTREBBE AGIRE IN MANIERA PIU DELICATA, ALMENO...

...GGH!

STOP
OH, BE'...
NON C'E' MOLTO DA FARE... PAZIENZA!

GUARDA, LASSU' C'E' UNA POMPA!
P-PERCHE' L'HANNO MESSA IN UN POSTO COME QUELLO?

COSA TI SUCCEDE?

AH...
N-NIENTE...
ERA IL DEMONE PROTETTORE?
SIGNIFICA CHE NON DEVO AVVICINARMI A QUEL CESPUGLIO?

...E VA BENE.
FARO' ATTENZIONE ANCHE QUI...

HANNO MESSO GLI STESSI OGGETTI SUL SOFFITTO...

MMM... NON CAPISCO PROPRIO.
SHINZ
UH?

UGH...
COS'E' QUESTA DEBOLEZZA, COSI' ALL'IMPROVVISO...?
WHUP

AH!

CHE STRANO POSTO...
E' UN PARCO DI DIVERTIMENTI CREATO SOTTO LA SUPERVISIONE DI UN GRANDE MAESTRO DELL'ARTE MODERNA! SURREALE, VERO?

SE NON ALTRO, NON SEMBRA CERTO UN POSTO DOVE SI POSSA RIMANERE POSSEDUTI...
ALLORA, VOGLIAMO FARE UN GIRETTO?

FRUSH
UH?

GRAB

PROGETTAVO DI PORTARE DA QUALCHE PARTE ANCHE VOI DUE, PRIMA O POI!
AH AH AH!

PERCIO' ANCHE ADESSO MI DIVERTO MOLTO AD ANDARE DA QUALCHE PARTE...
E QUANDO LO FACCIO CHIEDO ALLE AMICHE DI VENIRE CON ME!

UNA MEDICINA?
E'... UNA SPECIE DI MEDICINA...
S-SI'... NE HO PORTATE DIVERSE... HO PERFINO UNA SPECIE DI CORDIALE, CON ME...

POVERA MIZUKI, MI DISPIACE PER TE...
OH, MA MI CAPITA SOLO RARAMENTE DI DOVERLE USARE...
NON MI SENTO MALE COSI' SPESSO, E' SOLO PER PRECAUZIONE...

SAI, ANCH'IO FINO AI PRIMI ANNI DELLE ELEMENTARI ERO COME TE.
...CAGIONEVOLE DI SALUTE.

VERAMENTE?
GIA'!
AVEVO LA FEBBRE MOLTO SPESSO!

CRESCENDO MI SONO IRROBUSTITA DI COSTITUZIONE...
...MA ALL'EPOCA NON POTEVO USCIRE CON GLI AMICI, E MI ANNOIAVO!

PENSA CHE SPESSO ERANO I TUOI NONNI A FARMI GIOCARE, MIZUKI!
DAVVERO...?

...E TU FA' ATTENZIONE.
UH... SI', NONNO...
MI ACCOMANDO, ABBI CURA DI LEI!
CERTO!
ROOOOO
WROOO
MI DISPIACE PER SHIZURU...
ANCHE LEI VOLEVA VENIRE, MA...
SCUSAMI PER AVERTI IMPOSTO TUTTE QUELLE CONDIZIONI, NONOSTANTE TU SIA COSI' GENTILE...
...DA PORTARMI A FARE UN GIRO IN MACCHINA.
OH, FIGURATI! CAPISCO LE PREOCCUPAZIONI DI TUO NONNO...
PIUTTOSTO... NON LO SENTI ANCHE TU QUESTO ODORE PUNGENTE?
SNIF SNIF
AH!

CERCA IL PIU' POSSIBILE DI EVITARE I LUOGHI RISCHIOSI O AFFOLLATI.
CONSIDERALO UNA SPECIE DI ALLENAMENTO, COSI' IN FUTURO POTRAI INIZIARE AD ALLONTANARTI DA CASA SENZA TROPPI TIMORI...

UN COSA...?!
GRAZIE A UN TALISMANO POTENTISSIMO POTRAI EVITARE I GUAI PEGGIORI.
MA NON AFFIDARTICI A OCCHI CHIUSI, USA SEMPRE GIUDIZIO.

QUANDO AVRETE DECISO DOVE ANDARE, FATEMELO SAPERE...
...COSI' POTRO' SCEGLIERE PER VOI IL PERCORSO PIU' SICURO DA PRENDERE.

GRAZIE!

ANCH'IO HO UN IMPEGNO, DOMENICA. DEVO RICEVERE UNA VISITA.
MI PREOCCUPA UN PO' MANDARTI FUORI DA SOLA.

LO SAI BENE CHE IN QUESTO PERIODO E' FACILE CHE TU RIMANGA POSSEDUTA ANCHE SENZA FARE NIENTE.
E SE TI CAPITASSE DI AVERE A CHE FARE CON UNO SPIRITO ROGNOSO...

LO SAPEVO...
NON POSSO PROPRIO?

...
POTREI FARTI ACCUDIRE DA UN DEMONE PROTETTORE...

IO HO CERCATO DI NON GUARDARLA, MA PURTROPPO...
AH, GIA'!
SENTI, NONNO...

KEIKO MI HA PROPOSTO DI ANDARE A FARE UN GIRO IN MACCHINA CON LEI, DOMENICA PROSSIMA!
VUOLE PORTARE ME E LA MIA SORELLINA!

DOVE ANDATE?
IN QUALCHE POSTO QUI VICINO, DICEVA...

DOMENICA PROSSIMA NON POSSO...
HO UNA RIUNIONE CON I COMPAGNI DEL CIRCOLO DEGLI AMICI DELLA LETTERATURA...
COSA?!

PORCA MISERIA!
SEI MOLTO PIU' TETRA DEL SOLITO...
BOO HOO...
HO VISTO UNA COSA ORRIBILE...
AH, SI'!
UNA DONNA CHE HO INCONTRATO AVEVA LE BRACCIA PIENE DI OCCHI DI UCCELLO...
UAGH! NON DEVI DESCRIVERMELI!
SI TRATTAVA DI UNA LADRA.
IL FATTO CHE TU ABBIA VISTO QUEGLI OCCHI SIGNIFICA CHE MOLTO PRESTO QUELLA DONNA VERRA' ARRESTATA.

GRAZIE, KEIKO!
ASCOL-TA, MI-ZUKI...

TI VA DI VENIRE CON ME DA QUALCHE PARTE, DOMENICA PROSSI-MA?
SE ANDASSIMO IN QUALCHE POSTO VICINO, IN MACCHINA, PENSI CHE CI SAREBBE QUALCHE PROBLEMA?

DAI, DILLO ANCHE A SHI-ZURU!
!

CHIE-DERO' IL PER-MESSO AL NON-NO!

COME VI INVIDIO... ADESSO AVRETE UN BEL PO' DI VACANZE ESTIVE, DAVANTI...
HAI QUALCHE PROGRAMMA PER LE VACANZE?

VERAMENTE...
NON HO ANCORA NULLA IN PARTICOLARE...
OH!

ORA CHE CI PENSO, MI PARE DI AVER SENTITO DIRE CHE TU E SHIZURU NON ABBIATE MAI FATTO NESSUN VIAGGIO...
S-SI PARLA DI QUESTO, IN GRO...?

BE', ECCO... NON SO COME SPIEGARE, MA...
ABBIAMO UN PO' DI PROBLEMI DI SALUTE...
MMM...

QUELLE DUE BAMBINE HANNO UNA MALATTIA CRONICA...
UNA VOLTA MIA NONNA DICEVA COSI'...
INTENDEVA QUESTO, FORSE...

E TU, KEIKO?
AH AH AH!
IO CE LA METTERO' TUTTA!
A FARE CHE?

EH, GIA'.
SEI PROPRIO TU, MIZUKI. TI HO RICONOSCIUTO DA LONTANO.

KEIKO!
E' INIZIATO A PIOVERE TROPPO PRESTO, E COSI'...

SALITE!
VI ACCOMPAGNERO' A CASA TUTTE E DUE!

PLIC
PLIC

LA PIOGGIA STA CALANDO.
EH, GIA'!

GRAZIE DI CUORE PER IL PASSAGGIO.
CIAO, MIZUKI!
CIAO, A PRESTO!

MI-
ZUKI?
HM?
ULTIMA-
MENTE TI
VEDO UN
PO' AGI-
TATA.

FLIP FLIP

ASPETTIAMO
UN PO' QUI?
FORSE
SMETTERA'
PRESTO...
UH...
S-SI'...

HAI
SEMPRE
UNA
STRANA
SMOR-
FIA IN
FACCIA...
COSI'...
GRUNT
COSA?!
VERA-
MENTE?
NON
STARAI
ESAGE-
RANDO?

EFFETTIVA-
MENTE, PERO',
IN QUESTO
PERIODO PER
ME E' FACILE
RIMANERE
POSSEDUTA
DA QUALCHE
SPIRITO...
MA
DAI!

...
SKREEK

PLIC
PLIC
PLIC
PLIC PLIC PLIC PLIC
PLIC
RRRSSSSH
OOH, CAVO-LACCI!
PORCA MISE-RIA!
NON AVREI IMMAGI-NATO CHE AR-RIVASSE COSI' PRESTO!
OH, I LIBRI... SI SA-RANNO BAGNA-TI?
SSSSSSH

I MIEI VOGLIONO PORTARMI IN PISCINA!
VOLETE VENIRE INSIEME A NOI?
CHE BELLO!
IO VENGO DI SICURO!

IO NON POSSO, SCUSAMI...
COS'E', SEI NEGATA NEL NUOTO, MIZUKI?

BE', PER FARE IL BAGNO, NON E' NECESSARIO ESSERE CAMPIONI DI NUOTO, NO?
ALLORA TU ANDRAI DA QUALCHE PARTE, MIZUKI?

BE'... NON LO SO ANCORA.
SE MIO NONNO TROVA IL TEMPO, PUO' DARSI CHE ANDIAMO DA QUALCHE PARTE...
CAPISCO...

SPERO CHE POSSA DIVERTIRTI, QUALSIASI COSA TU FACCIA!
AH AH AH! LO SPERO ANCH'IO!

ALLORA CIAO!
CI...
...VEDIAMO!

URCA... SEMBRA CHE SIA IN ARRIVO UN ACQUAZ-ZONE!

FLIP
FLIP
MAGARI, SE CI SBRI-GHIAMO A TORNARE A CASA, RIUSCIAMO A NON BA-GNARCI...
CI SIAMO TRATTENU-TE TROPPO A LUNGO...

E' VERO... UFFA...
E IO NON HO PORTATO L'OMBREL-LO! AC-CIDENTI!

A PRO-POSITO, ANDATE DA QUALCHE PARTE DU-RANTE LE VACANZE ESTIVE?
FORSE IO ANDRO' DAI NONNI DI MIA MADRE...
PER-CHE'?

Takatoshi Kumakura
MOKKE
#15 USHIROGAMI

MA SE QUALCUNO SI CHIEDESSE CHE FINE ABBIA MAI FATTO LA PRINCIPESSA RAGNO...

BE'...

AH, CHE BARBA!

↑ CAFFE' RAGNATELA

SEMBRA PROPRIO UN'IMPRESA **MOSTRUOSA** TROVARE UN UOMO DECENTE... IN **QUALSIASI** EPOCA...

GROAN

LE HO GIA' DETTO CHE NON BASTA **ASPETTARE** CHE ARRIVI QUALCUNO...

DEVE ANDARE A CATTURAR... EHM... A **CERCARLO** DI PERSONA!

LA PRINCIPESSA RAGNO - FINE (PUBBLICATO SU "UPPERS" 20, NOVEMBRE 2004)

HA ESAURITO SIA IL FILO CHE LA FORZA MAGICA, VERO?
SE QUALCHE ESERCITO DOVESSE DECIDERE D'INTERVENIRE INCENDIANDO LA SUA FORESTA...
SI', PURTROPPO HAI RAGIONE.
ALLORA DEVO SALUTARTI QUI, HACHIROTA!
...COME?!

MA... HAI MANTENUTO LA PAROLA DATA!
IO VERRO' INSIEME A TE...
SCIO' SCIO'
GLI UMANI MI SONO SOLO D'IMPICCIO!
POSSO TROVARE UOMINI COME TE, E ANCHE MEGLIO, OVUNQUE!
C'ERA UNA VOLTA...
QUANDO RINASCERAI NELLA PROSSIMA VITA, RICORDATI...
...DI VENIRE A TROVARMI! CIAO!
BASH
YATSUME!

...UNA FAVOLA DAVVERO POCO POPOLARE, CHE NON CONOSCE PRATICAMENTE NESSUNO.

ALCUNI GIORNI DOPO, UN GENERALE DI PASSAGGIO PER UN'INCURSIONE S'IMBATTE' IN QUALCOSA DI PIUTTOSTO STRANO...

C-CHE DIAVOLO E' SUCCESSO A QUESTO CASTELLO?!

G-GRAZIE PER ESSERE VENUTI...

OHMMMMMMMM

QUALCUNO MI SPIEGA...?

EHM... AIUTO... PER FAVORE...

I PRIGIONIERI, OVVIAMENTE, LO RINGRAZIARONO MOLTISSIMO.

BE', SHIJIMI...

...NON ME NE IMPORTA PIU' NULLA!
...MI SCATENERO' FINCHE' IL MIO FILO NON SI SARA' COMPLETAMENTE ESAURITO!
E LA FURIA DI YATSUME SI SCATENO'...

SPLOPT

...HGH!

FORSE LA MIA SPADA NON LO RAGGIUNGERA'...
NON MI SONO AVVICINATO A SUFFICIENZA!
STRUSH
ACCIDENTI...

OH!
AH!

CREDEVO CHE FACENDOLO RESUSCITARE, SAREBBE DI-VENTATO MIO...
SONO PROPRIO UNA STU-PIDA!
...MENTRE IN REALTA' E' GIA' PRENOTATO ANCHE PER LA SUA NUOVA VITA...
UH!
SLASH

PRINCIPESSA...
...
NON BADARE A LEI, YATSUME!
FA' COME TI HO DETTO!
CONTO SU DI TE!

...
COSA...?
DANNAZIONE...

E' IMPOSSIBILE UNIRCI IN MATRIMONIO IN QUESTA VITA.

PERO'...

...QUANDO RINASCEREMO, IN UNA NUOVA VITA... ALLORA SARA' DIVERSO...

NON DEVI PREOCCUPARTI PER ME!
MI BASTERA' CONCENTRARMI SU QUELLA SPADA, E SE NON RIUSCIRO' A SPEZZARLA, LA BAGNERO' DI SANGUE, SCHERMANDO LA SUA LUCE!
APPROFITTANDO DI QUEL MOMENTO, METTI IN SALVO LA PRINCIPESSA, YATSUME!
NO! NON FARLO!
UH?
IO NON FUGGIRO', HACHIROTA!
HAI DIMENTICATO LA PROMESSA CHE CI SIAMO FATTO?!

LA SUA LUCE... SPAZZA VIA L'ENERGIA NEGATIVA?!
UGH!
N-NON RIESCO A MUOVERMI!
FLASH
RATTLE
RATTLE
RATTLE
RATTLE
CRACKLE
DANNAZIONE!
CONTINUANDO COSI', NON...
NO!
ANCHE IL FILO CON CUI TI HO RICUCITO STA PERDENDO LA SUA FORZA!
NO! NON FARLO! IL TUO CORPO NON E' ANCORA ALL'ALTEZZA DELLA SITUAZIONE...
CHE...?!
LASCIATE FARE A ME!

MA TU NON SEI...?
ERO SICURO DI AVERTI DECAPITATO CON LE MIE MANI...
MOLTO STRANO... E' OPERA DI QUEL MOSTRO, VERO?!

COMUNQUE QUESTA VOLTA NON LA PASSERAI LISCIA!
AVEVO IMMAGINATO CHE CI SAREBBERO STATE NOIE CON SPIRITI VENDICATIVI...
COME CAPITA IN FRANGENTI SIMILI... PER CUI SONO STATO PREVIDENTE NEL FARMI PRESTARE UN'ARMA ADATTA DAL MIO SIGNORE!

SHLINK
TI PRESENTO LA STERMINATRICE DEL MALIGNO...
...UNA SPADA TRAMANDATA PER GENERAZIONI NEL NOSTRO PAESE! SE OGGI SULLE NOSTRE TERRE NON CIRCOLA ORMAI PIU' ALCUN MOSTRO O SPIRITO MALIGNO, LO SI DEVE A LEI!

M-MA CHI SEI TU?!
AVVICINATI ANCHE SOLO DI UN ALTRO PASSO A LUI, E LO CONSIDERERO' UN ADULTERIO.
STA' ALLA LARGA DAL MIO UOMO!

I-IL SUO...?!
HACHIROTA, COSA SIGNIFICA QUESTO?!
V-VI SPIEGHERO' PIU' TARDI...
COMUNQUE SIA, ORA DOBBIAMO FUGGIRE...
POSSIAMO ANCHE SPIEGARGLIELO ORA SENZA PROBLEMI...

AH!
SIGNORA YATSUME!
RUSH
OH!
CLANK
CLANK
CLANK
CLANK

OH!
HACHI-ROTA!
TCHAK
PRINCI-PESSA!
STATE BENE?!

...?

...

...

CLANK

THUMP

CLINK

TI SENTI TRANQUILLO, FACENDO UNA PROMESSA DEL GENERE...?
UN SAMURAI NON RITIRA MAI LA PAROLA DATA.

INOLTRE...
...YATSUME E' UNA DONNA DI BUON CUORE.
INIZIARE UNA NUOVA VITA INSIEME A LEI MI SEMBRA UNA BELLA PROSPETTIVA.
!

ECCO PERCHE' SEI L'UOMO CHE HO SCELTO!

YUHUUUUU!
TI PROCURERO' UN SACCO DI PIACERE OGNI NOTTE CON TUTTE E OTTO LE MIE ZAMPE!
EHI, CALMA!

E' ANCORA PRESTO, PER GIOIRE... INOLTRE... LE OTTO ZAMPE MI FAREBBERO UN PO' IMPRESSIONE... SI POTREBBE FARNE A MENO?

MMM...
PUO' DARSI CHE QUEST'UOMO SIA PIU' ADATTO A LEI DI QUANTO IMMAGINASSI...

PRIMA DI DIVENTARE SPIRITI ERAVAMO SEMPLICI ANIMALI...
AVER VISSUTO TROPPO A LUNGO CI HA MUTATO IN QUALCOSA DI MALIGNO...
PERCIO'...

...SI DICE CHE RICEVENDO L'AMORE SINCERO DI UN UOMO O DI UNA DONNA...
...GLI SPIRITI COME NOI ABBIANO LA POSSIBILITA' DI DIVENTARE UMANI!

SIAMO ARRIVATI AL CASTELLO NEMICO!

SE RIUSCIRO' A SALVARE LA PRINCIPESSA, SARO' TUO!

D'ACCORDO!

RICORDATI DI MANTENERE LA PAROLA DATA!

Y-YA-
TSUME...
ASCOL-
TAMI, TI
PREGO...

...E' STATO TUTTO INUTILE!

BUAAAAAH

ORMAI NULLA HA PIU' SENSO!

TI UCCIDERO', E MORIRO' CON TE!

COSA?!

GLU GLU GLU

EHI!

MA IO COSA C'ENTRO?!

AIUTO!

EHI, TU, FA' QUALCOSA!

IO SONO SOLO LO SPIRITO DI UNA POVERA FARFALLINA CATTURATA DALLA SIGNORA YATSUME!

FA' FUGGIRE ALMENO ME!

...

DA QUEL GIORNO...
...GIURAI A ME STESSA...
...CHE QUELL'UOMO SAREBBE STATO MIO A OGNI COSTO!

QUESTA RAGNATELA E' SPECIALE... E' FATTA DI PURA FORZA MAGICA...
UH UH UH...
VIENI AVANTI...
NON APPENA LA TOCCHERAI, LA TUA CARNE SARA' MIA...
E'... E' ENORME...
QUELLA RAGNATE-LA... E IL RAGNO... SONO BELLIS-SIMI!
UH?!
SICURAMEN-TE DIMORA IN QUESTA TERRA DA PRIMA CHE CI ARRIVASSERO GLI ESSERI UMANI...
DA CENTI-NAIA DI ANNI...
BEL-LISSI-MI?!
IO E LA MIA TELA...? UN MISERABILE MOSTRO E LA SUA TRAPPOLA?!
IL MIO PASTO MI STA FACENDO I COMPLI-MENTI?!
PREN-DERO' UN'ALTRA STRADA!
NON VOGLIO DISTRUGGE-RE LA SUA RAGNATELA PER IL MIO EGOISMO!

E' UN MALINTESO!
IO VOLEVO SALVARE LA PRINCIPESSA COME SUO SUDDITO!
INOLTRE, QUESTO NON DOVREBBE RIGUARDARVI!
PERCHE' MI STATE TRATTANDO IN QUESTO MODO?!

RICORDI...
...DI AVER PARLATO CON UN RAGNO DA QUESTE PARTI, SEI MESI FA?

OH...

ACHIROTA...

SPERO CHE NON DIMENTICHI...

...LA PROMESSA CHE CI SIAMO FATTI.

IN ALTRE PAROLE...

LE FIAMME HANNO DISTRUTTO TUTTO.

CLOPT CLOPT CLOPT

QUESTO SIGNIFICA...

...PERDERE LA GUERRA.

PADRE... MI HAI DETTO DI FUGGIRE PER TENTARE DI RISOLLEVARE LE SORTI DELLA NOSTRA FAMIGLIA...

...MA ORA CHE ABBIAMO PERSO SIA IL NOSTRO PAESE CHE I SUDDITI, COSA POSSO MAI FARE LASCIANDO SOLO IL NOME DELLA NOSTRA FAMIGLIA?

DOPO LA MIA CATTURA, MI SENTO PERFINO SOLLEVATA...

QUEL TIPO NON E' ADATTO!
NON HA ALCUNA SPERANZA, ANCHE SE LO SALVA!
POP
COSA INTENDI DIRE?
BE', VEDI, QUELLO LI'...
...HA UNA DONNA!
COO-SAA?!
GWARRRRRHL
U-UN MOMENTO!
SI PUO' SAPERE CHE DIAVOLO VOLETE DA ME?!

ECCO QUA...
COME NUOVO!
MI CHIAMO YATSUME!
SMILE
IN GENERALE SONO UN PO' MALDESTRA, MA TI PREGO DI AVERE FIDUCIA IN ME!
E' PROPRIO LEI!
IL MOSTRO CHE DIVORA GLI INCAUTI VIANDANTI CHE SI PERDONO TRA I MONTI!
TU...
...MI HAI SALVATO...
PERCHE' L'HAI FATTO? I MOSTRI NON...
PERCHE'?
BLUSH
BE', VEDI...
SIGNORA YATSUME!
FLAP
FLAP
...
AH?

MA CHE...?!
QUEL BRACCIO NON SI E' ANCORA ATTACCATO PER BENE!
NON DOVRESTI AGITARLO TANTO!
SU, DA' QUA!
UH?!
FAPP
AH!
ORA CHE CI PENSO, AVEVO SENTITO PARLARE...
...DI UN MOSTRO CHE PARE DIMORASSE TRA I MONTI SUL CONFINE... SE NON RICORDO MALE SI CHIAMA...
CUCI CUCI CUCI
CUCI

RUSTLE
RUSTLE
BENE...
VEDO CHE HAI RIPRESO I SENSI...
RUSTLE RUSTLE RUSTLE
RUSTLE RUSTLE
...COS...?!
UN...
BASH
...UN MOSTRO!
NO!
FERMO!

WHUM

PRIN-CIPES-SA!

PRINCI-
PESSA
MITSU...
IO,
HACHIROTA
TADOKORO,
SONO VENU-
TO A SAL-
VARLA!
NGH!
LA PRINCIPESSA MITSU ORMAI NON SI TROVA PIU' IN QUESTO POSTO DI CONTROLLO!
E' STATA CATTURATA MENTRE TENTAVA LA FUGA!
RUSH
E' STATA PORTATA GIA' DA TEMPO AL CASTELLO DEL MIO SIGNORE!
NON C'E' BISOGNO CHE TI PREOCCUPI, COMUNQUE.
POTRAI RIVEDERE LA TUA PRINCIPESSA ENTRO BREVE! VA' AD ASPETTARLA ALL'INFERNO!
BLINK

Takashi Shiina
LA PRINCIPESSA
RAGNO

CLANK
RISH
AAH!
UN MOSTRO!
SPARATE! SPARATE!
BANG
NON LASCIATE-LO FUG-GIRE!
BANG
C'ERA UNA VOLTA, TRA I MONTI DI UN PAESE IL CUI NOME E' ORMAI DIMENTICATO DA TUTTI...
...UN MOSTRO CHE SEMI-NAVA IL TERRORE TRA LA GENTE.